

9. årgang nr.3
25. februar -
31. marts 1993
Pris kr. 36

Det Nye Computer

Uafhængigt Amiga-magasin

AMAX-II Plus:

Suveræn Mac-emulator
på din Amiga!

Nye tider med PCMCIA:
Udvid Amiga
med kreditkort!

I Danmark:
Verdens største
DEMO-party!

Gør det selv:
Lav dit eget BBS

Musikkonkurrence!
Lav musik og vind
præmier for
over kr. 22.000!



5 708890 000302

TEST AF ALLE NYE PC OG AMIGA-SPILL!

SERIØST SOFTWARE

WSHELL	595,-
MORPH PLUS	1795,-
EASY AMOS	479,-
AMOS PROF	995,-
AREXX COMPILER	1195,-
CAN-DO v2.x	1195,-
SAS/C++	2195,-
SAS/C v6.x	2695,-
PPAGE v4.x <small>NYHED</small>	2195,-
PPAGE & PDRAW v3.x	2395,-
CROSS DOS v5.x	479,-
AMI-BACK v2.x	495,-

SKOTTENS SKAT 92/93

Kr. 269,- NYHED

DELUXE PAINT IV AGA

Understøtter HAM-8 (256.000 farver)



Kr. 1295,-

VISTA PRO 2.0 PAL

Den bedste landskabsgenerator



Kr. 695,-

Directory OPUS v4.x

Kan det blive meget bedre!



Kr. 695,- NYHED

UDVIDELSER

INTERNE RAM-UDVIDELSER

512 KB (A500/A500+)	299,-
1 MB (A500+)	699,-
1 MB (A600)	699,-
2 MB (A600/A1200)	1395,-
4 MB (A600/A1200)	2195,-
2/8 MB (A2000)	1599,-

A500/A500Plus RAM-UDVIDELSER

ALFA-DATA 2/8 MB	1495,-
ALFA-DATA 4/8 MB	2295,-
SUPRA RX500 1/2 MB	1295,-
SUPRA RX500 2/2 MB	1595,-
SUPRA RX500 2/8 MB	1795,-

3,5" DISKETTE-DREV	
ALFA-DATA EXTERN	695,-
EPSON INTERN A500(+)	695,-

ALFA-POWER IDE-AT HardDrive

FRA Kr. 3195,-



Hvorfor investere i en harddisk????

Fordi den er hurtigere og der kan være flere informationer på.

Hvad angår hastigheden, kommer den an på selve harddisken, harddisk-kontrolleren samt din CPU i Amiga en. Dvs. jo hurtigere din Amiga er jo hurtigere er overførsels-hastigheden på din harddisk.

De forskellige testprogrammer til måling af overførsels-hastigheden, giver desværre forkellige resultater. Derfor skal man altid sammenligne hastigheder med samme testprogram.

Vi har testet harddiskene på en A500 Plus med testprogrammet Sysinfo v.3.01:

Begge harddiske er af typen AT/SCSI QUANTUM ELS 85MB.

Med fastmem giver det følgende:

SupraDrive SCSI	868.026 KB/Sek
Alfa-Power AT	839.308 KB/Sek
Uden fastmem giver det følgende:	
Alfa-Power AT	640.416 KB/Sek

ALFA-POWER

• IDE-AT KONTROLLER	
• 0/2/4/8 MB RAM	
• 0MB RAM INSTALLERET	
42 MB QUANTUM HD	3195,-
85 MB QUANTUM HD	3595,-
127 MB QUANTUM HD	4695,-
170 MB QUANTUM HD	5295,-
2 MB RAM	800,-

Autoriseret



Commodore
værksted

ALLE
originale
Commodore
reservedele føres

AMIGA
DISKETTER
100 STK.

Kr. 399,-

Altid snælæs
af spil, joysticks
og andet tilbe-
hør på lager

Vi har over 200
spille titler på
lager

Postordre salg

Varebestilling
inden kl. 14 sendes
samme dag.
RING 3131 0273

Hermed bestilles:

Prisliste ønskes tilsendt

Vare:

Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn:

Adresse:

Postnr./by:

Evt. tlf.

BETAFON

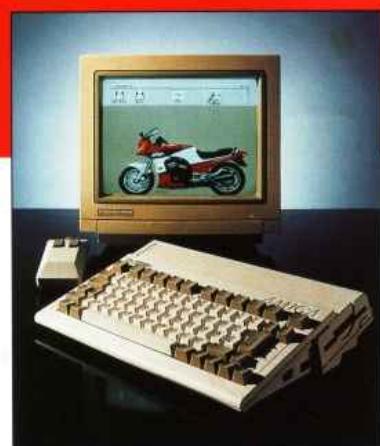
Stædsgade 79 & 110 • 1650 København V

Tel. 31 81 82 73 • Fax 31 81 14 98

Amiga 500 har fået en stærk konkurrent.

Den nye AMIGA 600 er kommet.

AMIGA 600 gi'r dig simpelthen meget mere computer for pengene. Den er **SUPERKOMPAKT** (måler kun 33,5 x 24 cm) og nem at ha' med i tasken eller under armen. Fra starten er AMIGA 600 udstyret med **1 Mb RAM** - og det stærke co-processor system giver mulighed for at styre 2 Mb grafik RAM (chip memory). **TV-MODULATOR** er indbygget, og det betyder, at du uden videre kan koble AMIGA 600 til ethvert TV. Desuden har AMIGA 600 indbygget port til **PCMCIA** indstikskort (kan benyttes som RAM-udvidelse eller ROM/EEPROM kort med selvstændig software). Hvis du vil ha' **HARDDISK**, skal du vælge en AMIGA 600 **HD** med 40 MB harddisk. Og du går helt **AMOK**, når du ser de mange programmer, som vi har installeret på harddisken!



AMIGA 600 2.795,- inkl. moms • AMIGA 600 HD 4.495,- inkl. moms

AMIGA 600
STÆRK NYHED!

INDHOLD

MARTS 1993

9. årgang nr.
Forside: AmaxPlus



Amax II Plus - Macintosh emulator 16

Nu kan du selv opleve den fantastiske mac-software - på din Amiga!



Verdens største demoparty! 12

I slutningen af '92 blev der sat ny verdensrekord. Den lille nordjyske by, Års, var skueplads for en demokonference af hidtil usete dimensioner.

50 Når Amigaen bliver for stor

Hvad gør man, hvis man ikke kan have sin Amiga ved hånden når man vil skrive et brev?



Spil ind og vind! 25

Er du musikalsk og har du nu chancen for at deltage i DNC's musikkonkurrence!



Computer Hotline '93

Nyheder FRA hele Amiga-verden TIL dig.

Verdens største demoparty!

I slutningen af '92 blev der sat ny verdensrekord. Den lille nordjyske by, Års, var skueplads for en demokonference af hidtil usete dimensioner.

Amax II Plus - Macintosh emulator

Nu kan du selv opleve den fantastiske mac-software - på din Amiga!

Den anden virkelighed lige om hjørnet

"Mange vil ikke synes om det. Men det kommer, uanset om man kan lide det eller ej!", siger amerikaneren Michael Heim. Men hvad er det så der

PCMCIA - fremtidens lagermedie

De såkaldte PCMCIA-kort åbner et væld af muligheder, og nu kan A600 og A1200-ejere få udvidelser af næsten enhver art, i form af et kredit-kort!

Kaos og fraktalet - del 2

Hvordan bliver de flotte grafik-billeder dannet, og er det noget du selv kan lave?

Spil ind og vind!

Er du musikalsk og har du en Amiga, har du nu chancen for at deltage i DNC's musikkonkurrence!

Gå ONLINE med Amigaen

Lav din egen BBS! Det er ikke så svært som du tror, se selv her!

Gallery

Tegn et billede på din Amiga, og send det ind til os - du kan vinde op til kr. 500,- skatefrit!

Secret Service

Secret Service er etter klar til at hjælpe dig i kampen mod highscores og onde monstre...

Amiga Expo '93

Så går det los igen! Alltidstiders største og eneste Amiga-udstilling i Danmark er igen på benene i starten af april!

2-D animation

Hvilke programmer er gode at have, når man skal lave en animation i 2-D? Vi kigger på det.

Teknisk Brevkasse

Stedet hvor du får svar på dine tekniske spørgsmål.

Gameplay

Læs om alle de nye spil, lige her!

Games Preview

Velkommen til et afsnit af spillenes peep-show.

Når Amigaen bliver for stor

Hvad gør man, hvis man ikke kan have sin Amiga ved hånden når man vil skrive et brev?

Mailbox

Stedet hvor du kan starte din egen diskussion eller blande dig i en af dem, der allerede raser.

DTP-kursus, sidste del

Så runder vi vores desktop-kursus af for denne gang. Vær med og tryk de sidste godbidder ud af Professional Page.

Det Alternative Hjørne

Velkommen til en ny serie om PD-software. I modsætning til det gamle PD-Special, vil denne serie koncentrere sig om et eller to programmer ad gangen.

Apropos Virtual Reality - et ord uden mening

Jannik Aagerup har sig egen helt personlige mening om Virtual Reality, i denne årets første Apropos.

COMPUTER HOTLINE 93

Gold Disk Office II til lavpris

Vi har tidligere beskrevet Gold Disk Office II, som er en komplet pakke med tekstbehandling, spreadsheet, database mini DTP og præsentationsprogram i et, men nu er det blevet billigere end nogensinde før. Gold Disk har nemlig sat prisen drastisk ned til kun 500 kr. for hele bunken.

Med denne pakke kan du klare alle de mest almindelige "kontor" opgaver og programmerne er skrevet til at arbejde sammen hvis du f.eks. skal lave adressemærkater med tekstbehandlingsprogrammet ved hjælp af addresser fra databasen. Desuden understøtter Office Page AGFA CompuGraphic fonts og Postscript output, så du kan lave flotte præsentationer, hvis du ellers har adgang til en laserprinter.

AGA chipsæt måske til Amiga 3000

Vi har hørt rygter om, at en tredjeparts udvikler i samarbejde med Commodore er i fuld gang med at udvikle en hardware løsning, således at det bliver muligt at bruge den nye AGA chipsæt. Hvornår det i givet fald kommer, og hvad der vil koste vides ikke på nuværende tidspunkt.

Japanerne foreslår ny 3.5 tomme standard

Det japanske forbund Japan Electronic Industry Development Association forslår en helt ny industristandard for 3.5 tomme floppydiske. Den nye standard rummer hele 21.4 MB på en enkelt 3.5" disk, og den har derfor 325 tracks per side. Den nuværende industristandard rummer til sammenligning kun 4 MB per disk. Standarden er netop postet til den internationale Standard organisation. Det er dog ikke en standard. Commodore har planer om at følge.

Lav dine egne personlige T-shirts

Vi kender det alle, slipset du fik i julegave er bare alt for tamt. Løsningen er heldigvis lige om hjørnet, for et svensk firma, der kalder sig Print Promotion, har netop lanceret en helt speciel type printerpapir, med hvilken du kan stryge din udprintede grafik ud på T-shirten. Det eneste du skal have for at kunne bruge det specielle papir, er en ganske almindelig matrix-printer. Hvis du råder over en farve printer, kan du printe ud i farver, men ejere af sort/hvid printerne kan også være med, de skal bare farvelægge deres udprinting i hånden med oliepastel, crayons eller spritpenne bagefter.

Når du har lavet din grafiske illustration i Deluxe Paint, og printet den ud på Print Promotions specielle papir, finder du en nyasket T-shirt frem, hvoraf du med et ganske almindeligt strygejern stryger grafikken på. Du skal lige være opmærksom på at du helst skal spejlende grafikken lige for du udprintet, hvilket er særligt vigtigt, hvis du bruger tekst i din illustration.

Print Promotions papir kan naturligvis også bruges på andet end T-shirts. Slips, handsker, håndklæder, jeans, paraplyer, rygsække, huer og hatte er oplagte emner, du fremover kan give dit eget helt personlige præg.

Hvis du ikke gider bruge computeren som et designredskab, kan du i stedet nøjes med at ridse en frihåndstegning direkte på papiret. Når grafikken først er sat på, er emnet naturligvis fuldt vaskbart.

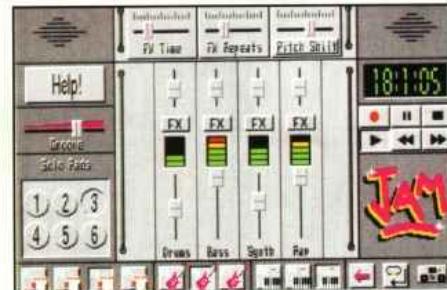
Prisen for Print Promotions papir er 79 svenske kr. for en pakke med 4 A4 ark, 1 stk. rødt karbon samt en medfølgende brugsanvisning.

Print Promotion

Kungsgatan 2, 211 49 Malmö

Sverige

Tel: 040 15 36 03 - Fax: 040 97 11 21



Amigaen som ghettoblaster

At Amigaen er ideel til musikere er der vist ikke meget tvivl om, men problemet er ofte, at de egentlige MIDI sequencer programmer (KCS mv.) kan få enhver ikke Amigakyndig musiker til at løbe skrigende væk af bare rædsel for at indse sin egen uvindenhed når det drejer sig om betjening af programmer. Det råder Dr. Ts nu lidt bod på, med deres sidste nye Boom Box (på dansk Ghettoblaster aehem slumkvartersprænger).

Det er IKKE et sequencerprogram, hvor du kan bygge dine egne numre fra bunden. Boom Box er lavet til at levere en tung bund af trommer, som du selv kan spille ovenpå med dine egne instrumenter. Du har valget mellem 7 forskellige grundrytmer, der kan varieres i forskellige stilarter, og afspilningen styres gennem et brugerinterface, som ethvert 3 års barn

kender, nemlig en lad os nu tale dansk bærbar kasettebandsafspiller. Der er de almindelige knapper såsom play og spoling, og 4 volumenkontroller til de forskellige spor. Desuden kan du ved at klikke på båndet få adgang til en Remix og en Jam skærm, hvor du kan vælge den sample, der skal spilles som det 4. spor. Det bliver nemlig ikke brugt ellers, så her kan du have diverse hip hop vokaler eller lignende. Der er 50 at vælge imellem, og har du en sampler, kan du naturligvis lægge dine egne lyde ind i stedet.

Med en pris på 400 kr. kan man ikke kalde Boom Box for dyrt, og selv om det på ingen måde er et forkromet program, der kan alt hvad en studiemusiker kan begære, kan det alligevel give de relativt ukyndige en god indføring i computermusikkens verden.

68060 undervejs

Motorola er i fuld gang med den næste i rækken af processorer, og af en eller anden grund kommer den ikke til at hedde 68050, som rækkefølgen ellers lægger op til, men i stedet 68060. Grunden til dette navnerod er ikke offentliggjort, men et godt gæt er nok, at Motorola er træt af at være et "nummer" bag efter Intel, der som bekendt laver CPUer til f.eks. PC'er. Intel var nemlig først med deres 80286, der så blev efterfulgt af Motorolas 68020. Men så smed Intel 386'eren på markedet, og det varede et godt stykke tid før Motorola kunne præstere en 68030, hvorefter Intel svarede igen med en 486. Nu står slaget lige efter at Motorola har lanceret 68040, men nu

er Intel til gengæld næsten klar med deres P5 (der af patentårsager ikke hedder 586, idet et rent tal ikke kan varemærkebeskyttes). Så kan Motorola jo overhale Intel indenom ved at kalde deres processor for 68060 efter "min er bare større end din, æv bev princippet", og det lyder nu også til at blive lidt af en sej chip. 100 Mips (mill. instruktioner pr. sekund) i kraft af de indbyggede 2 millioner transistorer. 68060 skulle være klar sidst på året, men processorer har det med at blive lige så forsinkede som programmer.

Virtual Reality-hjelm til hjemmecomputere

Nej det er ikke april endnu, og dette er IKKE en aprilsnar. W. Industries er virkelig i fuld gang med at udvikle en virtual reality hjelm i letvægtsudgave. Det er meningen at den nye hjelm skal bruges sammen med en kommende 'hi-tec console', som er færdig engang i starten af 1994. Det lyder alt sammen spændende, men pulsen stiger først rigtigt når det tilføjes, at der også arbejdes på et adapter system, så VR-hjelmen kan tilsluttes stort set alle computerformater. Prov engang at forestille dig hvilke muligheder en sådan VR-hjelm og en Amiga 1200/4000 kan byde på...

Kontroludstyr til Ethernet



Hvis du er en rigtig netværksfreak bruger du naturligvis Ethernet. Når problemerne melder sig, bør du være opmærksom på 'The Twister' fra firmaet Experter. Twister er en slags netværkstester, der kan kontrollerer om dit netværk fungerer tifredstilende, hvilket den gør ved at generere et 5 eller 10 MHz signal, der f.eks. checkker om der er overenstemmelse med 10Base-T standarden for crosstalk. Fysiske defekter og skavanker ved kablet kan også detekteres med Twister. Desuden kan Twister udføre en connector test, en link status check, og en jabber test.

Experdata
16 Rue Saint-Denis
92100 Boulogne-Billancourt
France
Tel: 009 33 10 33 1 4603 4854

Tilbehør til AMOS

Nu hvor det nye AMOS Professional (et avanceret BASIC programmersprogsprog) er kommet på gaden, kan mange glæde sig over at Bruce Smith Books netop har udgivet bogen 'Mastering Amiga AMOS' skrevet af Phil South. Bogen koster 20 pund, og den er et must for alle AMOS-brugere, idet den give en detaljeret beskrivelse af alle hovedfunktionerne i AMOS og alle de medfølgende utility programmer. Sammen med bogen følger en diskette med bogens programksempler.

Den for AMOS programmører velkendte TOME editor er også kommet i en version 4.0. TOME er kort fortalt et AMOS utility program, der hjælper dig med at sammensætte selvdefinerede 'tiles' (grafikbrikker), du derefter kan scroll henover. Ved at sammensætte dit baggrundsbillede af 'tiles' sparer du værdifuld RAM. Desuden giver TOME dig 60 ekstra kommandoer til rådighed her i blandt et avanceret sæt af funktioner til at tage sig af 'collision detection'.

Tome kan hos:
Shadow Software
1 Lower Moor, Whiddon Valley
Barnstaple, North^EDevon EX32 8NW
England
Tel: 009 44 271 23544



Tome består af en Map creator og en 'tile' editor, hvor du definerer hver dine 'tiles'.

Flere Amiga 1200 og 600 harddiske

Hardware producenten Trilogic erklares fornyligt, at de lancerer en serie harddiske for Amiga 1200 og Amiga 600. Der er tale om IDE-harddiske, der tilsluttes internt i computeren. Harddiskene (60MB versionen) har en boottid på omkring 7 sekunder på en Amiga 1200, og selges de til yderst rimelige (engelske) priser. 20 MB koster 120 pund, 40 MB koster 170 pund, 60 MB koster 2000 pund, 80MB koster 250 mens 120MB kan fås for 350 pund. Ved deadline kostede et pund: 9.20 kr. Interesserede kan ringe for yderligere information hos:

Trilogic
009 44 274 691115
England

Computerträf i Horsens

Horsens Amigiaklub inviterer nu til Danmarks mesterskab i computerspil! Så hvis du mener at du eller din computer-klub er god, har du/ I chancen for at blive dansk mester i netop dit favorit spil!

Følgende spil er helt sikert på programmet: KickOff2, Sensible Soccer, LotusIII, Civilization, Pro Courts Tennis III, Stuntcar Racer og Vroom. Alle turneringerne foregår på Amigaer, så hvis du har mulighed for at medbringe din egen maskine, er det bør daajlit, som man siger nu om dage.

Der vil være mulighed for overnatning, og mulighed for at købe sodavand, pølser, pizza og meget andet godt til billige priser på skolen.

Arrangementet løber af stablen: lørdag d. 13. kl. 12:00 og søndag d. 14. marts kl. 15:00, pris kr. 40,-

Tilmelding senest d. 6. marts!

Horsens Amiga Klub:
c/o Peter Bleiken Hansen
Åboulevarden 96, 1. th., 8700 Horsens
Tlf.: 75 61 49 89

HVORFOR KØBE PR. POSTORDRE?

Danmarks nye distributør tilbyder dig det sidste nye til de helt rigtige priser!

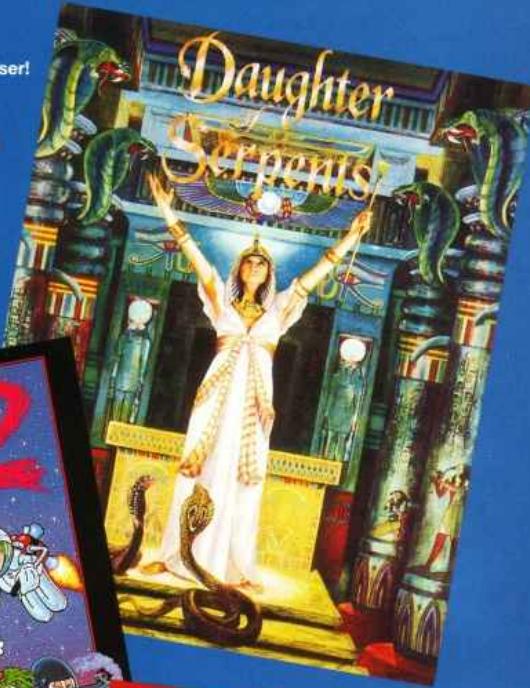
DAUGHTER OF SERPENTS

Der går rygte om et urgammelt dokument, hvortil der knytter sig en sæl som magt, et mystisk mord i havnekvarteret...

Når du indskriver dig på hotellet, overrækker receptionisten dig en meddelelse... og du bliver involveret i et mysterium, der antager farlige dimensioner...

- FJÆNGSLENDE FORTÆLLING.
- FREMRAGENDE GRAFIK OG MUSIK.
- EN SÅND CINEMATOGRAFISK
OPLEVELSE.

PC 368:-



LEMMINGS II

DEN SENSATIONELLE FORTSÆTTELSE AF DET MEST OMTALTE COMPUTERSPIL I HELE VERDENSHISTORIEN!

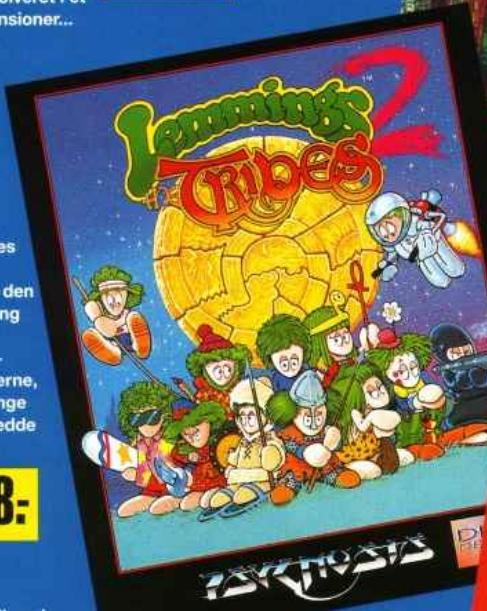
Før 12 lemming-stammer hen over Lemming Island på en utrolig rejse.

Lemmingerne er i knibe, og kun deres gamle talisman og en stor bunge færdigheder kan redde dem i den længe ventede opfølging til Lemming Sagan.

Mod Highland-lemmingerne, Space-lemmingerne, Beach Bum-lemmingerne, Cirkus-lemmingerne og mange, mange andre i deres farefulde rejse for at redde deres o...

PC 399:-

AMIGA 298:-



GUNSHIP 2000

I Taktisk Kommandocenter sidder alle eskadrille-flyveofficerer, spændte og klar til at gå i aktion. Du flår din ordre op. Hvorfor trækker dine gutter altid de barske opgaver?

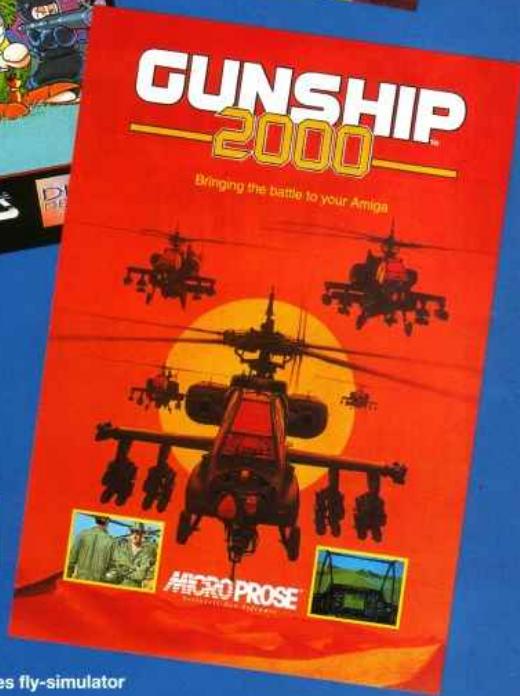
Det gælder om at være på mærkerne i nat. Målet er 20 miles bag fjendens linier.

Noget af en afstand, når du stryger hen over trætoppene med 120 knob - selv i tre Apaches og to Kiowa Warriors lastet med svært artilleri og klar til angreb. Giv dig til kende, lås fast på målet og angrib!

Fjenden er neutraliseret, og I kan vende hjem. Var det bare så let hver gang! Gunship 2000 markerer en milepæl indenfor spil.

Opgaverne er endelose, og grafikken en ren fornøjelse.

AMIGA 368:-



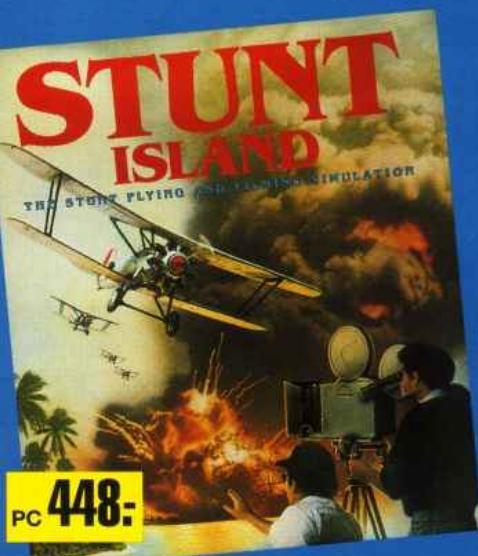
STUNT ISLAND

Kombiner en forsteklasses fly-simulator med et helt exceptionelt Hollywood filmudstyr.

Deltag i stuntflyvning-konkurrence med 32 udfordrende opgaver eller lad din fantasi skabe din egen actionfyldte film: Land på taget af kørende tog, flyv gennem bygninger og eksplosioner, under broer og meget mere. Vælg location -enten et af de 34 færdige sæt eller skab din egen location.

Sæt biler i gang, udlos eksplosioner, affyr missiler... du har den fuldstændige kontrol over handlingen... og optag med 8 kameraer.

Rediger til slut din film, læg lyd og musik på og tilføj optiske effekter. Nu er du klar til premiere på din egen stuntfilm.



PC 448:-



Nærmeste forhandler oplyses på telefon: 86 24 06 33

Priserne i annoncen er vejledende.

COMPUTER HOTLINE 33



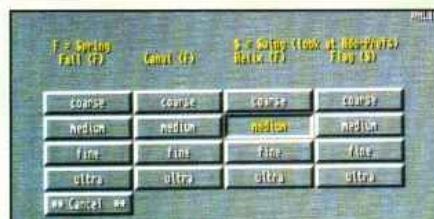
Video-effekter i massevis

Adorage er et digital video effekt program, hvilket betyder at det laver video-effekter a la dem du kender fra fjernsynet, hvor et skift imellem 2 skærbilleder f.eks. udføres ved at det forreste billede bliver revet af skærmen, som var det et stykke papir eller et blad. Sådanne effekter kan adorage også lave, dog ikke i real-time ligesom Opalvision, men til gengæld får du hele 700 forskellige kombinationer af effekter at vælge mellem.

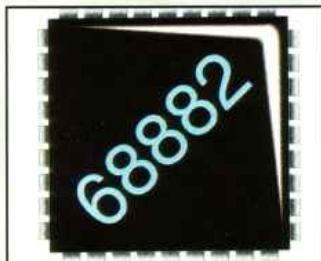
Adorage gør desuden brug at sit helt eget animationsformat kaldet SSA (Super Smooth Animation), der efter sigende er væsentligt bedre end det der f.eks. kendes fra Deluxe Paint. Den nuværende version støtter desværre ikke AGA chipsættets 256 farvmode, men det gør næstkommande version til gengæld.

Prisen på Adorage er ca. 80 pund, og yderligere information kan fås ved henvendelse hos:

Micro-Pace.
Unit 10, Perth Trading Estate
Perth Avenue, Slough, Berks
England
Tel: 009 44 753 551888



På billedet ser du effektmenuen i Adorage



Amiga 1200 opgradering klar.

Endnu før de første Amiga 1200'er er kommet på hylderne i Danmark, er den første rigtige opgradering klar i udlandet. Det er Microbotics, der har begået den lille genistreg MBX1200. Den består dels af en 32 bit RAMudvidelse, der i sig selv kan øge hastigheden betragteligt, da A1200 jo kun indeholder Chip RAM fra "fødslen". Desuden er der også en 68881 coprocessor installeret, der giver langt højere hastigheder ved decimaltalsberegninger (også kaldet floats).

Alene i standardversionen er resultaterne imponerende. Hastigheden for en A1200 med MBX1200 er ca. 7 gange højere end en standard A1200 og heftige 22 gange højere end en A500, dog selvfølgelig afhængigt af den specifikke opgave.

Hvis det ikke er nok, har MBX1200 også plads til,

at du monterer den kraftigere 68882 coprocessor.

Coprocessorer har den egenskab, at de kan køre asynkront, dvs. med en anden hastighed en selve CPU'en. Derfor kan du købe en hurtig version af 68882'en og montere den sammen med en 50 MHz oscillator (klok signal generator). Det betyder ikke at selve maskinen vil få en højere clockfrekvens, men bare at coprocessoren bliver sparket op på den høje hastighed og bliver hurtigere færdig med de enkelte beregninger. Her kan du få 19 gange almindelig A1200 hastighed og 55 gange A500 hastighed.

Prisen er det lidt tidligt at angive præcist, men omkring 3500 for 14 MHz 68881 versionen incl. 4 MB RAM, eller 2000 for en 25 MHz 68882 uden RAM monteret.

VIRUS NYT!

De sidste update af dine favoritter pr 27-1-93:

BootX Kickstart 2.0/4.0

version 5.23a-1.75

VT version 2.49

Virus Checker version 6.20

FindEmAll version 5.40

VirusZ version 3.00

Virus Interceptor version 1.07

Snapshot version 2.0

Nye antivirus programmer i 1993

I 1993 vil vi se mange nye former af antivirus programmer. Safe Hex International (SHI) har f.eks. udviklet flere antivirus.librarys, som forventes vil blive brugt af mange forskellige programmer her i 1993. Det betyder at hvis vi sidder og kopier disketter, flytter filer eller tegner, vil disketterne samtidig blive checket automatisk for virus.

Snapshot en helt ny form for datasikkerhed

Et eksempel på et af disse nye antivirus programmer er Snapshot, der er lavet af Ronny Oretap i Norge i samarbejde med Safe Hex International.

Snapshot er ikke et program, som kan erstatte en viruskiller, men et godt supplement, der kan øge datasikkerheden ganske væsentligt.

Hvad er Snapshot?

Snapshot er et program, som kan overvåge f.eks. din harddisk, så du undgår angreb af virus og trojanske heste m. m.. Hvis du har en harddisk eller disketter med vigtige data, er Snapshot et "must". Hver gang du starter din harddisk op, vil Snapshot checke om der er sket ændringer af bestemte filområder, som er særligt utsat for angreb af virus.

Snapshot 100 % datasikkerhed

Snapshot kan opsættes til at overvåge et større eller mindre område af harddisken. Vælger man f.eks. sit C-directory, L-directory og S-directory, vil man have næsten 100 % sikkerhed.

Hvordan bruges snapshot?

Man placerer Snapshot, så programmet kaldes fra startup-sequensen. Her kan man selv vælge, hvor stort område man vil overvåge. Snapshot vil nu huske, hvordan alle dine filer bør se ud, når du skriver: "Snapshot update". Simpelt ikke? Bemærk, at Snapshot vil kunne finde alle nye fremtidige former for filevirus og trojanske heste, men selvfølgelig også alle de gamle!

Disketterne "The New Superkillers" med alle de ovennævnte viruslevere kan fås i mange forretninger på dansk. Eller du kan bestille dem for 30 kr hos:

SAFE HEX INTERNATIONAL:

Martin Harbo
Sensommervej 167
DK-8530 Hjortshøj
Denmark

Har du problemer med virus?
Kontakt gratis vor
Virus Hotline: 86 22 94 01

COMPUTER HOTLINE 93

AFGØRELSE PÅ LOTUS III-KONKURRENCEN

Efter et sandt mareridt med at komme på kontoret om morgenen, fordin Lotus-losnings-bunken havde tiltaget sig overmenneskelige højder, er vi nu svar med de rigtige svar til dem, der ikke allerede kender dem:

1. Den nye bil i Lotus III hedder M200
2. Den nye bane-creator hedder RECS
3. - som kan konstruere intet mindre end 5 trillioner baner
4. I Lotus Esprit Turbo Challenge kørte man i en Lotus Esprit - i Lotus Turbo Challenge II var der desuden en Lotus Elan.
5. I Lotus III kører man igennem i alt 13 scenarier.

Det var der mange, der fandt ud af. Først op af den magiske sorte hat kom

Rune Hoffmann
Sølvænget 53
2680 Solrød Strand
- og efter ham var det

Tommy Petersen, Askeengen 140, 2740 Skovlunde
Christian Skøtt, Pilegårdsvæj 57 1.th, 2730 Herlev
Michael Thejl Nielsen, Søndermarken 7, 8670 Låsby
Keld Nissen, Vilhelmsmindevej 19, 7200 Grindsted
Kim Simonsen, Lergård 153, 6200 Aabenraa

E. Pedersen, T. Nansensvej 23, 8200 Aarhus N
Thomas Lindegaard, Vestervangsvej 19, 1.th, 8800 Viborg
Thomas Vestergaard, Holmegårdsvæj 25, Lind 7400 Herning
Anders Blok, Kvædevej 97, 2830 Virum
Mikkel Bang Christensen, Hovedgaden 98, 7752 Snedsted

Tillykke til vinderne og tak til alle, der var med! Vær opmærksom på, at præmierne bliver sendt direkte til dig fra Gremlin i England, og at der derfor godt kan være op til 3 ugers ventetid hav tålmodighed!



Tegneprogram for mindreårige

Elektronic Arts er netop gået igang med distribution af tegneprogrammet Kid Pix fra Broederbund Software beregnet for mindreårige. Kid Pix er lavet af Craig Hickman, der programmerede tegneprogrammet til sin 3 årlige søn, og der er derfor brugt meget energi på at lave et MEGET intuitivt og nemt brugerinterface. I programmet finder du derfor et talende alfabet, og et tryk på et ikon akkompagneres som reglen af passende lyde.

Det "gamle" supersoft konkurs

SuperSoft ApS har drejet nøglen om. Lukket og slukket. Faktisk blev SuperSoft begåret konkurs allerede i september '92, men der er først nu, hvor et nyt supersoft (A/S) har set dagens lys, at ledelsen vil kommentere konkursen.

Jørgen Callesen, der i det gamle SuperSoft ApS var adm. dir., har aktiemajoriteten i det nye selskab (50%). Derudover står der en række investorer bag SuperSoft A/S, bl.a. Amiga Warehouse.

Konkursen får ingen betydning for de andre skandinaviske firmaer med samme navn (SuperSoft), men den engelske udgave af SuperSoft ApS (Scandia-soft) er lukket. I stedet er Supersofts engelske medarbejdere nu tilknyttet SuperSoft A/S direkte, dog stadig væk med England som arbejdsområde.

Men hvad var årsagen til konkursen? Jørgen Callesen: "Det er fordi firmaet kørte med underskud! Og det skyldtes flere ting: bl.a. købte vi et kæmpепarti af "inter-serien" fra Interactivision op. Det solgte ikke så godt som vi havde håbet..."

Men Europas nuværende krise har kradset,

især hos SuperSoft, der samtidig kunne mærke piratkopieringens klamme hånd klemme salget.

Men allerede i april '92 indledte SuperSoft ApS forhandlinger med Interactivision om en vis overtagelse af firmaet. Forhandlinger der 6 måneder efter mundede ud i, at Interactivision sagde "nej tak" til frieriet.

Direktør Svend Højstrup fra Interactivision: "Vi fik en henvendelse fra SuperSoft ApS, der var interesseret i at indlede et økonomisk samarbejde. Vi havde fuld indsigt i SuperSofts regnskab under forhandlingerne, men valget at sige nej, da det ville betyde en kapitaloverførsel fra os på omkring 1 million kr."

Umiddelbart efter at SuperSoft må begøre sig selv konkurs og fyre alle medarbejdere, ansætter Interactivision imidlertid to af SuperSofts nu tidligere ansatte, til at få et helt nydannet software distributions-firma a la SuperSoft op at køre.

"Det er korrekt at vi starter vores egen softwaredistribution umiddelbart efter konkursen. Vi mærkede med det samme, at der var skabt et vaccum, et tomrum hvor forhandler-

ne ikke vidste hvor de skulle henvende sig for at købe spil."

Idag er SuperSoft altså genopstået som A/S, men i mellemtiden er der dukket mange nye spil-distributører op, så markedet er trængt. Ifølge Svend Højstrup er der dog stadig mange penge at hente i denne branche: "Der er i gennemsnit blevet omsat for 25 mill. kr. om året i spil alene. Jeg regner med at det tal vil stige i '93 til 28-30 millioner," slutter Svend Højstrup, der idag selv selger sine Inter-programmer, både til forhandlere og direkte til Commodore, en aktivitet som SuperSoft ellers var kendt for.

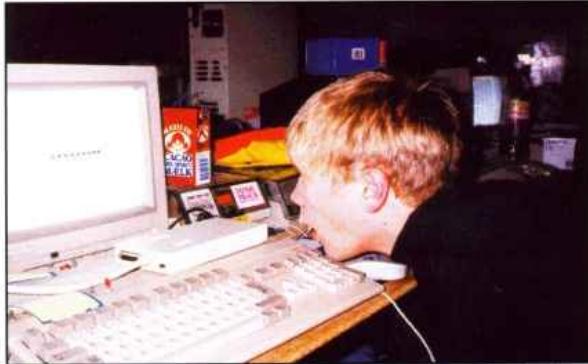
Og SuperSoft? Ifølge Jørgen Callesen vil de fortsætte hvor det gamle firma slap, men nu kan koncentrere sig om de ting, der kan betale sig.

SÅPU, den vilde piratjagt med reklamer i bl.a. DNC og dusører på kr. 10.000, ligger helt stille. Det er et spørgsmål, om nogle af de få politi anmeldte pirater nogensinde får sin dom.

Verdens største demoparty

I slutningen af december '92 blev der sat ny verdensrekord. Den lille nordjyske by, Års, var skueplads for en demokonference af hidtil usete dimensioner.

Af Mads Pedersen



En norsk 'computerfreak' efter han har set Spaceballs demo for første gang.

En præmiepulje på over 50.000 gode danske kroner, havde fået 2500 computer interesserende fra hele Europa til at tage turen til Års.

Her skulle de kappe om at lave den flotteste demo, den bedste musik, grafik osv. på kortest mulige tid.

Grupperne Crystal, Silents og Anarchy lagde navn til partiet, og forhånds-interessen var enorm - i de sidste dage før partiet, var der helt op til 1980 tilmeldinger -

"Folk var så vilde med at tilmelde sig, at de endda tilmeldte sig efter partiet. Vi havde forventet et vist fremmøde, men måske at 2500 ligger et godt stykke over vores forventninger", fortæller en af arrangørerne.

Specielt stemmeprogram

Der var konstrueret et helt nyt registrerings- og stemmesystem til lejligheden - en diskette med et stemmeprogram til hver deltager.



Der var trængsel omkring skærmene når konkurrencerne blev sendt ud med en TV sender. Desværre blev selve demokonkurrencen ikke udsendt pga. tekniske problemer.

For at forhindre kopiering af disketterne havde man trykt et THE PARTY-logo på metallet af disketterne. Registreringen tog lang tid, med lange køer som resultat.

Efter få timer kom den første store begivenhed, en techno-koncert med Kyd/Balle productions (folkene bag videodemoen Global Trash 2). Det var en heftig koncert, hvor et video-show på storskærmen og et stort lysshow sørget for den perfekte stem-

ning. Konerten var desværre play-back, men det var et ret flot show de havde stablet på benene.

Intro-konkurrencen

Reglerne for denne konkurrence var simple. Introen måtte maksimalt være 40 Kb lang, og den skulle køre på en standard (kickstart 1.2/1.3) 1 Mb Amiga 500. I alt 25 introer deltog, og der var flere flotte rutiner. Førstepræmien på 2500 DKK gik til gruppen Melon Design for Bannasoft's "Tetris Intro". I denne intro præsenteres, for første gang nogensinde, raytracing uden brug af animation.

Vinderen af demo-konkurrencen - portræt

Den norske gruppe "Spaceballs", fik deres helt store genembrud med demoen "Wayfarer", der vandt demokonkurrencen ved Crusaders' & Deadline's demokonference The Gathering '92 i april 1992. Med State Of The Art markerer de sig for alvor som en af de grupper man må regne med, også i fremtiden.

I "State Of The Art" introducerer Spaceballs en helt ny type demo, faktisk ligner den mere en musikvideo end en Amiga-demo. Demoen starter med at en hånd kommer frem på skærmen, derefter en hånd til, så en arm, og et hovede. Til sidst er der to piger, som danser rundt til et stille technobeat. De danser ud af skærmen og demoenes titel proklameres i fire korte blink: STATE - OF - THE - ART.

Og så begynder demoen at tage fart. Musikken, et heftigt stykke techno-pop af Travolta, 'fader' ind og nu går det stærkt. Den ene rutine efter den anden, alle med vildt dansende piger, bliver hamret frem på skærmen så hurtigt at det nogle gange er svært helt at følge med.

Dansende piger

De dansende piger er ikke animationer, men en lang lang række vektor-kalkulationer. En vektor er jo, som bekendt, en ret linje der forbinder to punkter, så der skal rigtig mange linjer til for at tegne en dansende pige, især når der skal være variation nok til en fire minutters demo. Sådanne beregninger kræver naturligvis en utrolig hurtig vektor-rutine, så Lonestarr og Major Asshole, som har kodet demoen, får virkelig mulighed for at vise deres kunnen.

Baggrundene er et helt kapitel for sig. Fælles for dem alle er at de på det nærmeste er en ren eksplosion af farver, interferens-cirkler og TV-flimmer. Med de mange farver, de hurtige skift og de psykedeliske baggrunde må man hele tiden minde sig selv om at State Of The Art er en Amiga demo, og ikke en musikvideo.

Førsteladsen og de 2500 dollars er fuldt fortjent, for State Of The Art har virkelig kreateret en spændende demo, som ingen bør undvære i deres samling.



Med de mange farver, de hurtige skift og de psykedeliske baggrunde må man hele tiden minde sig selv om at State Of The Art er en Amiga demo, og ikke en musikvideo.

Flere demoer

WICKED SENSATION - TRSI

Demoen, der er kodet (programmeret) af Wayne Mendoza, indeholder intet mindre end 15 dele med bl.a. 108 fladere real-time vector, en skalerende "dragonball" (en slags vector-bold med stjerner på), og TRSI's ide til Kickstart 4.0 skærmen.

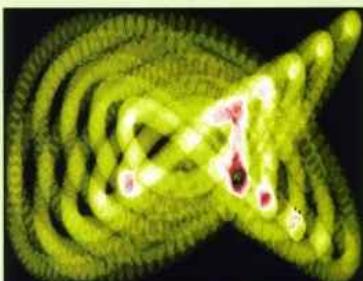
Den bedste del af dem alle er helt klart "Jelly World". I denne part får vi en demonstration på nogle meget flotte gelé-vector-rutiner.

Det er den helt fantastiske grafik som bærer demoen oppe. "Sheryl-Lee", et TEGNET billede af en pige, er ligesom størstedelen af den øvrige grafik tegnet af Peachy.

Der er to musikstykker i demoen. Begge er komponeret af Romeo Knight, og hedder "I'm Gonna Be Infectious" (traditionel demomusik), og "Boesendorfer P.S.S." (stumfilms-musik!).



Grafikken i "Legalize It 2" er tegnet af Anarchy's hollandske medlem Facet.



De flotte og farverige shadebobs er blevet meget populære, her er Sanity's version af den efterhånden klassiske rutine.

Grafik-konkurrence

I grafik-konkurrencen var det umuligt at gætte sig til vinderen. Der var virkelig mange fantastisk flotte billeder, blandt de 53 som var blevet indleveret til konkurrencen. Vinderen af de kr. 2500 blev Peachy/TRSI, med et helt utroligt billede af en kvinde og en slange.

Musik-konkurrence

Dette var ubestridt kategorien med flest deltagere. Ikke færre end 123 musikstykker var indleveret. En jury udvalgte 34 af melodierne, der blev spillet på et stort anlæg i salen. Konkurrencen

Wicked Sensation en flot demo med godt musik og nogle hurtige rutiner. Se den! Demoen fylder 2 disketter, og kan køre på alle Amigaer med minimum 1 Mb hukommelse.

WORLD OF COMMODORE - SANITY

Demoen er kodet af Chaos og Mr. Pet, og starter med at et W-of-C logo zoomer frem på skærmen, og den første rutine, en zoom'ende sinus-scroll, bolger i tak til musikken. Derefter bliver den ene rutine efter den anden ellers "klasket" op på skærmen. Demoen er delt op i 2 dele, der tilsammen indeholder 17 forskellige rutiner. Desværre er en del gengangere fra gamle demoer, men "WOC" indeholder også nogle nye og flotte effekter.

Lydsportet består også her af to musikstykker. Det første hedder "Stardust Memories", og er lavet af Jester, og musikken i anden del hedder "Reach Tech-No Limit", og er komponeret af Bit Arts, og er klart demoens bedste stykke.

"WOC" er den første demo nogensinde, som understøtter tilslutningen af en genlock! Det ser sikkert godt ud med en bunke Amiga-rutiner oven på hjemmevideoen.

"WOC" er en demo som ligger noget under hvad man kunne forvente af Sanity. Designet, samt de gamle rutiner trækker ned. Demoen der fylder 1 diskette, kan køre på alle Amigaer, og kræver IKKE ekstra hukommelse.



Titelbilledet fra TRSI's demo. Billedet er i LO-Res Interlace og er tegnet af Tee-Jay.

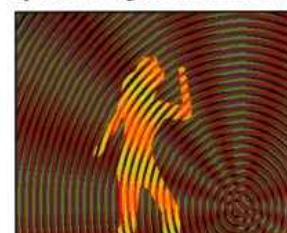
varede mere end en time, og vinde-melodien var helt suveræn: "Substance II - The Tune" komponeret af Moby fra gruppen Dreamdealers vandt, og også her



At Flyve!!

var præmien 2500 DKK.

Som nogle sikkert vil huske blev Substance nummer 2 ved Static Bytes/Prologic-partyet i april 1991, og til den demo hav-



Nej, det er IKKE en animation men derimod et utsal af linier (vektor-grafik blandt venner).

LEGALIZE IT 2 - ANARCHY

Legalize It 2, der er efterfølgeren til 1'eren, er egentlig ikke en demo men en musik-diskette. En musikdiskette indeholder en række kompositioner fra en musiker, godt pakket ind i kode og en god omgang grafik. Legalize It 2 er ingen undtagelse.

Der er 15 moduler (musikstykker) på disketten, med til sammen mere end en halv times spilletid. Alle modulerne er komponeret af Nuke og er mere eller mindre jazz-inspirerede. Grafikken er tegnet af Anarchy's hollandske medlem Facet, der længe har ligget som nummer 1 på The Official Eurochart.

Legalize It 2 fylder 2 disketter, og kræver minimum 1 Mb hukommelse.



Det bedste billede i "Wicked Sensation" er uden tvil "Sheryl-Lee". Peachy's billede er TEGNET i Lo-Res og med kun 32 farver af Peachy. Det er simpelthen noget af det bedste Amiga-grafik til dato.



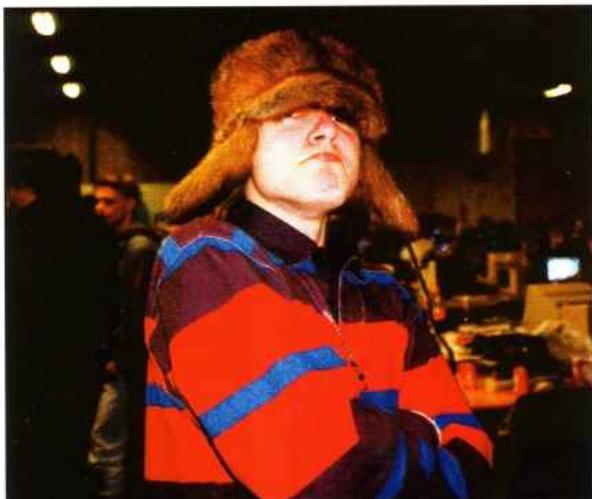
Cruiser har tegnet det udmærkede billede "UNOX" til Sanity's World Of Commodore". Billedet er godt, men blegner lidt ved siden af de næsten perfekte billeder i TRSI's demo.

de Moby komponeret "Knalla Kuk", et nu næsten klassisk stykke Amiga musik. Men vi får se hvad der dukker op her i 1993.

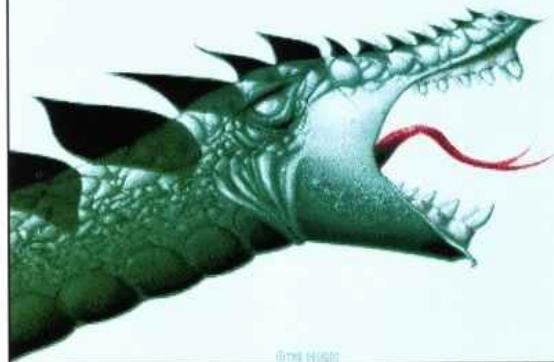
Demo-konkurrencen

Med en førstepræmie på næsten kr. 17.000, og en samlet præmiesum på kr. 35.000 var der på forhånd store forventninger til demerne.

Efter at have set alle, stod kamperne om førsteladserne mellem den norske gruppe Spaceballs, og den danske division af Anarchy. Spaceballs vandt en klar og fortjent sejr med demoen "State Of



A
S P A C E B A L L S™
P R O D U C T I O N



©TMB DESIGN

TMB Designs' drage-billede i State Of The Art er det eneste "rigtige" grafik i demoen. Resten er lavet med vektor-grafik.

► "The Art", og henviste dermed Anarchy's "3D Demo II" til andenpladsen. Nummer 3 blev TRSI kun 1 point foran PMC på fjerdepladsen.

Årets scene-lyriker

Denne hæderfulde pris blev i år uddelt for første gang. Årets danske scenelyriker er bliver valgt blandt nominerede, som har sat deres præg på dansk scenelyrik i det forgangne år. I år er valget faldet på Ronnie 'Toastmaster' Åberg, der bl.a. har fået prisen for denne remse:

"Landboliv" - Fly flyver glad, Som lallende grise, På en mark, Fuld af tykmælk, Og andre svin.

Det var alt for denne gang, men vi er tilbage igen i næste nummer med nye interesserante ting fra demoscenen. Indtil da foreslår jeg at I tager et kig op på COM-BBS for at finde de bedste demoer fra The Party 1993.

Sådan får du demoerne:

I denne måned kan alle abonnenter GRATIS hente følgende fra COM-BBS: "State Of The Art" - Spaceballs, "3D Demo II" - Anarchy, "Ecliptica" - TRSI, "Turbo Raketti" (PD-Spil) "Wicked Sensation" - TRSI, "World Of Commodore" - Sanity, "Legalize It 2" - Anarchy, "Jones For President" - Static Bytes. "The Official Eurochart 18".

Du kan også rekvirere dem på følgende adresse, men så koster det lidt i administration:

Mads Pedersen

Skolegade 3

8850 Bjerringbro

Vigtigt! Mærk kuverten

"DNC-DEMO"

PRISER:

Demo: 0 kr.(GRATIS!)

Disk+kopiering 15 kr. (pr. disk)

Forsendelse 5 kr.(uanset antal!)

Månedens abonnementsvindere!

Det Nye COMputers har igen fundet en vinder af kr. 5000,- er det mon dig?

Husk: for at deltage SKAL du være helårsabonnent! Er du det deltager du til gengæld helt automatisk hver måned i vores fantastiske præmiedatrækning - se ovenrige annonceretsteds her i bladet.

Vinderen er ikke hjemme!

Faktisk er vi i lidt af en underlig situation denne måned. For vinderen af gavekortet på de skattefrie kr. 5000,- er ikke hjemme! Og hvad skal vi så skrive en artikel om?

Vi har kimer vinderens telefon ned i over en uge, men der er ingen der tager den! Mon de har hevet telefonstikket ud, og sidder og spiller Sensible Soccer hele tiden? Det er ikke til at vide, så lad os i stedet tage et kort tilbagekig på vores abonnementsvindere indtil nu.

10 vindere

Med denne måneds vinder er vi nu oppe på 10 vindere af kr. 5000,- plus 20 vindere af kr.

1000,- kontant - der er i alt altså blevet uddelt præmier for over kr. 70.000!

Derudover har vi gratis uddelt 500 eksemplarer af "Top Secret"-bogen, der har en værdi af i alt kr. 74.250,- Ialt har vi altså uddelt præmier i løbet af 10 måneder, for over kr. 144.000!

Så det KAN altså betale sig at være hel-årsabonnent...

Hjem skal have gavekortet

Når vi ikke kan få fat i vinderen, kan vi heller ikke vide hvilket firma, gavekortet skal udstedes til - men der er jo en lang række at velge fra, og vi regner med at bringe den fulde historie i næste nummer af DNC!

Under alle omstændigheder: et stort tillykke til Jacob Koch i Horsens for førstepræmien, og også et tillykke til de to der har vundet de skattefrie kr. 1000,- hver, Rune Andersen i Toftlund, og Morten Ejlersen fra Hurup Thy.

Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Jacob Koch, Slarisdal 8B, 8700 Horsens
2. præmien, kr. 1000: Rune Andersen, Kollegiet Tankegangen 1, 6520 Toftlund
3. præmien, kr. 1000: Morten Ejlersen, Vibevæj 29, 7760 Hurup Thy

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

rune andersen, næsborg, sverige, dennis christensen, ålborg so, martin b. hansen, skovlunde, ole olsen, ll. skensved, strotstrup-andersen, høtje, lars holmqvist, nr. alslev, jesper thøgersen, hirtshals, jan jørgensen, sabro, anders s.t. andersen, varde, anders püllmann, mundelstrup, brian sørensen, vejby, ulrik marnæs, norresundby, martin b. hansen, hedehusene, anders berland, lyngby, charlotte petersen, humlebæk, per bork, hirtshals, ejgild christensen, koge, kaj petersen, sonderborg, ida pharsen, thorso, casper christensen, hårlev, broge laursen, horsens, henning nielsen, højbjerg, e. pedersen, claus kristensen, ll. skensved, claus kristensen, århús n, carsten smith, broby, morten knaack, albertslund, erling ørsnes, roslev, claus olsen, ronne, lars larsen, tønder, niels nielsen, lyngby, brian jensen, karismelius sondergaard, frederiksberg, steen hansen, stubbekøbing, villy b. sonderby, herning, claus jensen, hvidovre, jan nielsen, kbh. nv., peter jensen, szby, hans-j. christensen, jerup, claus m. hansen, hørning, ronny stegengaard, hvidovre, kenneth høst, herlev, elvin larsen, svendborg, birgitte olsen, herlev, thomas bogebjerg, fredericia, lisbeth hansen, kbh. s, fleming knudsen, vallensbæk strand, leif pedersen, stouby, torben larsen, hillerød

Tillykke til Jer alle!

OBS! ALLE VINDERE HAR FÆT DIREKTE BESKED!



Silent DRIVE

Med indbygget "no click" feature så drevet ikke står og klikker når disketten tages ud. Videreført bus som er "buffered" så flere drev uden problemer kan sættes efter hinanden. Afbryder og langt kabel (ca. 70 cm!) er en selvølge. 100% kompatibel med Amiga.

Normalpris 899,- NETOP NU **799,-**

Amiga Mouse

I DENNE MÅNED GRATIS MUSEHOLDER VED KØB AF AMIGA MUS.
VÆRDI 39,-

299,-

SOUND SAMPLER

Suveræn kvalitet til prisen. Over 100Khz samplerate. Så støjsvag at mikrofon kan tilsluttes direkte. LED indikatorer viser VU og PEAK niveauet. Omskifter for mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual. Vejl. 649,-

**TILBUD
549,-**

Joy Master

Automatisk omskifter imellem mus og joystick eller to mus. Omskiftning med musetasten eller skyde-knappen gør det nemmere og du slipper for at høre ledninger ud og ind og dermed slide på porten!

229,- TIL A600 / A2000 269,-



AMIGA DISKETTER

2DD til alle Amiga'er. 100% testet og fejfej. Vejl. 9.90. 100 stk.

**TILBUD
NU KUN 499,-**

CITIZEN 224 FARVE & S/H PRINTER

24 nás printer med flotte S/H og farveudskrifter. Benytter tractor og enkeltark inkl. papirparkering. Kører perfekt på Amiga og PC'er. S/H printeren kan senere udvides til farve. Incl. avanceret printerdriver, farvebånd og kabel. 2 års garanti

CITIZEN 224
Vejl. 2699,-



CITIZEN 224 m/farvekit.
Vejl. 3445,-

NU 2349,- NU 2999,-

Begrænset antal af alle typer:

Amiga 600 NU 2599,-

**Amiga 600 m/20Mb HD,
for 4499,- NU 3499,-**

**Amiga 500+ m/ Autokick
og kickstart 2.0 og 1.3
Før 3999,- NU 3299,-**

Master 3A-1D

Golden IMAGE 3.5" diskdrev
med trackdisplay.
Vejl. 1099,-

NETOP NU 749,-

RING Tlf. 86 22 06 11

ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

AALBORG

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalb.
Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
Tlf. 31 20 73 20.

(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

ODENSE

Thomas B. Thrigesgade 26-28
5000 Odense C. Tlf. 6590 7136
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



**SE HER:
100 STK
3.5" DS/DD
NO NAME
DISKETTER
399,-**

Samme incl.
80 stk. diskbox
439,-

LYSPEN
Tænd direkte på skermen.
Pilen følger lyspisten i
kasten alle programmer.
Vejl. 499,- **NU 299,-**

ROCTEC GENLOCK
RG-300, med "fader"
vejl. 1599,- **NU 999,-**
RG-310 PLUS, med bl.a.
"fader" og keyhole
effekt. Vejl. 2499,-
NU 1899,-

**SPIL TIL
LYSPISTOL**
Alex, FireStar, Enforcer
eller Cyber Assault 3D.
**Før op til
299,- pr. stk.**
NU:

Kab 1 spil: 149,- pr. stk
Kab 2 spil: 99,- pr. stk
Kab 3 spil: 79,- pr. stk
Kab 4 spil: 59,- pr. stk



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

**Lyshøj 10, 8520 Lystrup.
Telefontid: 9-17.00. Fredag: 9-16.30
Telefax: 86 22 06 55 Priser incl. 25% moms**

Amax II Plus

Macintosh Emulator

af Mont Sherar

Nu kan du selv opleve den fantastiske mac-software - på din Amiga!

Der var en gang, hvor Amigaen var enehersker på hjemmekomputermarkedet. Amigaen var billig, havde flot grafik og god lyd, og var let at bruge. Men i den seneste tid er Amiga ved at blive indhentet af "de andre"; Apple og IBM (kloner), der tilbyder den nyeste teknologi til konstant faldende og konkurrerende priser. Sammen med deres fremskridt i hardware er der en kæmpe bunke af "industri-standard" software tilgængelig for disse maskiner.

Og desværre for Amiga har de firmaer, der laver disse programmer til Apple/IBM, ikke lavet den samme software til Amiga. Det meste af verdens bedste musik (MIDI), video og DTP-software er skrevet eksklusivt til Macintosh, og derfor kunne det måske være værd at overveje en investering i en macintosh-emulator.

Den første havde mangler

ReadySoft's gamle mac-emulator, Amax II, havde stor succes takket være den gode software-kompatibilitet. Men der var også problemer, for Amax II var en ekstern boks, der ikke udnyttede de slots i A2000/A3000, der er der for det samme, og som kunne have sparet masser af plads. Amiga 500-versionen krævede desuden et speciel cartridge.

Ydermere manglede der en AppleTalk-port (seriel protokol), og fordi MIDI skal have direkte adgang til computer-hardwaren, kunne de fleste MIDI-programmer ikke køre.

ReadySoft må have haft øerne slægt ud, for AMAX II PLUS klarer de fleste af problemerne. PLUS-kortet passer i et

A2000/A3000-slot, men det at tilslutte det specielle diskdriverteknologi kræver dog lidt fingersnidde. Hvis du ikke er god til at fumble med interne komponenter, så få et autoriseret værksted til at **Voila! Din Amiga er blevet til en Mac!**

med den nye version. AMAX II PLUS supporterer de fleste Amiga harddisk-controllere, inklusiv Commodores, IVS, GVP, Xetec, Supra og andre. Du skal lave en partition på din hard-

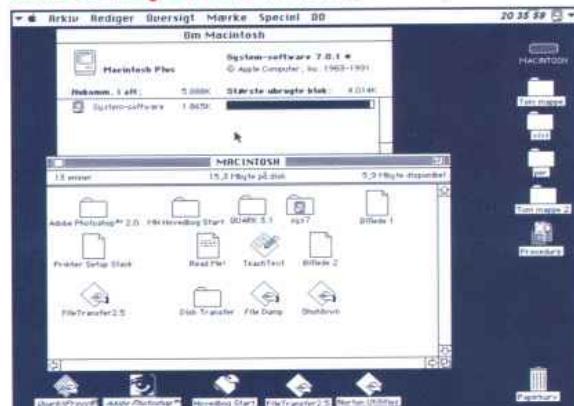
disk, og du kan også printere, scanne og bruge en printer. Jeg testede opstartningen med en Mikrotek scanner og en Ricoh printer. Begge fungerede problemfrit - og fuldstændigt som de sat til en ægte mac.

De vigtige ROM'er!

Ligesom sin forgænger, skal AMAX II PLUS forsynes med 128K ROM Mac-chips som du bliver nødt til at købe andetsteds fra. Installationen af disse er dog meget enkel og nem - bare du ikke bojer benene på chippen!

AMAX II PLUS' åbnings-skærm giver dig mange konfigurationsmuligheder, bl.a. harddisk, skærm og hukommelsesopsætning. Du kan f.eks. konfigurere skærmen til at være samme størrelse som Amigaens Workbench, eller helt op til 2048x2048 (med scroll) - eller lige så lille som en rigtig mac's.

Du kan også fortælle AMAX II PLUS at den skal bruge al eller kun noget af RAM'en, eller udelukkende 32 bit RAM, hvis du f.eks. erude efter hastighed. Du kan også vælge, hvilken port printeren skal bruge (parallel/seriel), og bestemme størrelsen af

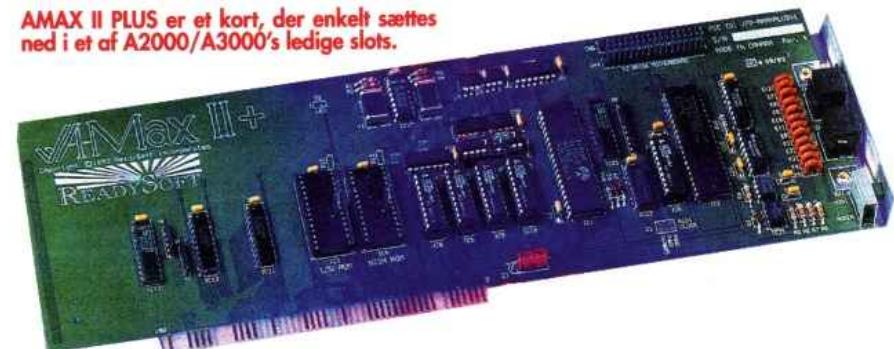


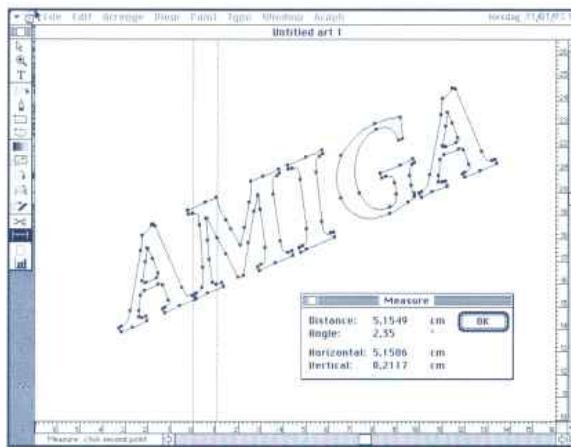
hjælpe dig. Det er ikke nødvendigt at købe et mac-drev, da AMAX II PLUS laver dit eget Amiga-drev om til et fuldstændigt kompatibelt mac-drev. Og dette er en af de bedste features

disk på den størrelse, som du ønsker at mac-delen skal have. Mit system bestod af en 80 MB harddisk, hvor jeg så partitionerede 40 MB til Mac-siden.

Computerne med scannere og

AMAX II PLUS er et kort, der enkelt sættes ned i et af A2000/A3000's ledige slots.





Adobe Illustrator på Amigaen! PDraw? Hva' PDraw?

en RAM-disk.

AMAX II PLUS bruger (selvfølgelig) Apples' system-software, og er fuldt ud kompatibel med system 7. Installation af et fuldt system gøres bedst ved at tilslutte en ekstern mac-formatteret harddisk (som f.eks. en SyQuest), så det er en fordel hvis du har adgang til et mac-system i forvejen, eller kender en der har.

Kompatibiliteten

Kritik af en emulator må også inkludere dens kompatibilitets-
evne, og AMAX II PLUS' er enestående - med et par undtagelser. Jeg testede en lang række software, bl.a. QuarkExpress 3.1, Adobe Illustrator 3.0, Adobe Photoshop 2.1 og WordPerfect. Jeg var desværre ikke i stand til at teste MIDI programmer (af tidsmæssige årsager). Alle de ovenstående programmer kører lige så hurtigt, og nogle gange hurtigere, end på en Mac Classic. I de fleste tilfælde var hastigheden sammenlignelig med en MacIIci.

Desværre er AMAX II PLUS' muligheder for at køre 3D-programmer såsom Stratavision 3d meget begrænset. Det skyldes at sådanne programmer skal være i direkte forbindelse med macens hardware og 32 bit "quickdraw" software. Selvom du HAR installeret "Quickdraw" software er dette ikke nok - AMAX II PLUS accepterer det simpelthen ikke, da AMAX emulerer Mac Plus-serien (bare meget hurtigere). Det er nok en af de allerstørste skuffelser. Det er klart noget, der bør være implementeret i fremtidige udgaver.

Meget bedre layout

Amax II's software fungerede, men var forvirrende at bruge. Med den nye version er det arrangeret meget mere fornuftigt. På opsætningskærmen kan du kontrollere hvordan din Mac funge-

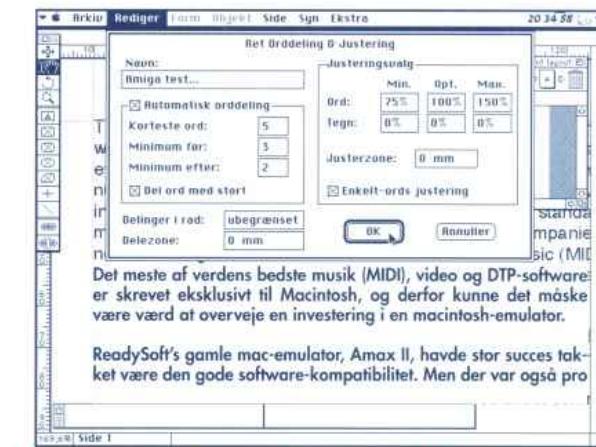
rer, når du er inde i selve Mac-emulatoren. Her stiller du hukommelses, harddisk, MIDI- og printer-konfigurationen. Hvis du tilsætter en laserprinter, skal du blot fortælle AMAX II PLUS hvilken port du ønsker, om det er seriell, parallel eller sågar AppleTalk.

Når dine parametre er sat, gemmer du dem og kan nu begynde Mac-emulationen.

Det at overføre filer mellem Mac og Amiga er også blevet let, idet der med AMAX II PLUS følger et program der kan overføre filer mellem disketter og partitoner på harddisk.

Farve-begrænsninger er en synd!

Lige som sin foregænger suppleres ikke farve, der dog ikke er det store problem, hvis dit output



QuarkExpress på Amigaen! PPage? Hva' PPage?

alligevel er i s/h. Men de fleste Mac-programmer i dag bruger farver under en eller anden form, og det er noget af en skuffelse at mattede undvære dem. Det at bruge Adobe Photoshop (tegneprogram) er en fuldstændig synd! Forestil dig arbejde med DeluxePaint i s/h! Måske er det forståeligt med Amigas begrænsninger, men med introduktionen af det nye 256-farvers chipsæt, burde det være muligt i en fremtidig version...

Konklusion

Selv med de fornævnte skavanker, er AMAX II PLUS en *tour de force* i programmering. Det faktum at det virker overhovedet, er ganske forbløffende, taget i betragtning af, at det at emulere en Mac på en Amiga blev anset for at være umuligt, bare for et par år siden.

Men AMAX II PLUS gør mere end bare virker. Den arbejder problemfrit, uden at gå ned, fryse og indeholder ingen åbenbare bugs. Jeg arbejdede konstant med systemet i over en måned, og det var stot som en klippe. Og med en Mac-emulator i min Amiga, køber jeg nok aldrig Amiga-software igen! Specielt Dtp-programmerne er langt bedre på en Mac. For Amiga-ejere med en harddisk og tilgang til Macintosh-software, er AMAX II PLUS nok det bedste kob du nogensinde kan foretage.

Fakta:

AMAX II PLUS, kr. 3295,-
Amiga Warehouse,
tlf.: 8616 6111, eller
Betafon, tlf.: 3131 0273

Hastigheder - sammenligninger

Macintosh II FX

System Information

Computer type:	Mac II	RAM:	20480K
CPU:	68030	System Version:	7.01
FPU:	YES		
Color QB:	YES		
Keyboard:	Extended RDB Keyboard		
AppleTalk:	Version 56		

File Edit Performance Benchmarks Windows

Performance Test



Amiga 3000/Amax II plus

System Information

Computer type:	Mac+	RAM:	5888K
CPU:	68030	System Version:	7.01
FPU:	YES		
Color QB:	NO		
Keyboard:	Extended RDB Keyboard		
AppleTalk:	Not Loaded		

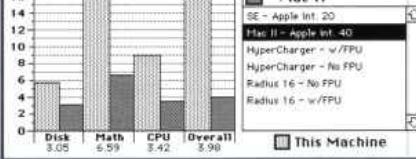
File Edit Performance Benchmarks Windows

Performance Test



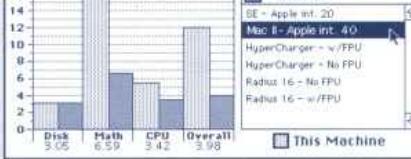
File Edit Performance Benchmarks Windows

Other Systems



File Edit Performance Benchmarks Windows

Other Systems



BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE

LÆSERMARKED



...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye COMputer har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2 - 3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på en dag!

RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)
hvis du vil indtale en annonce.

RING 9023 3344, (5,- Kr. pr. min.)
hvis du vil lytte til annoncer.

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at udbudte en illegal software, bliver den fjernet uden varsel.

Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler.

Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongensgade 72, 1264 København K

Cyber-filosof: Den anden virkelighed er lige om hjørnet

**"Mange vil ikke synes om det.
Men det kommer, uanset om man
kan lide det eller ej!"**

**Det siger amerikaneren Michael Heim. Det, der kommer, er den
kunstige virkelighed. Cyber-sam-
fundet.**

Af John Alex Hvidlykke

Den gråe, ældre herre i det grå jakkesæt kunne nemt have været revisor, bogholder - eller, hvis bolgerne gik højt, doktor i matematik. Men nej. For cyberpunk og Virtual Reality tilbedere er Michael Heim en forkrynder og en visionær. Han har titel af PH.D og doktor i filosofi ved California State University. Men hans specialitet er utraditionelt - nemlig den kunstige virkelighed. Virtual Reality - Cyberspace.

I slutningen af 1992 besøgte han Danmark og Århus Universitet, hvor DNCs udsendte medarbejder havde lejlighed til at høre om fremtiden, som Michael Heim forestiller sig den.

Ikke rigtig Virtual Reality

Først og fremmest havde han ikke meget til overs for de Virtual Reality maskiner, man kan finde i (de allersort) arkadehaller.

Et spil som "Pterodactyle Nightmare" (som kunne opleves på Amiga Expo i Århus), er i følge Heim ikke "rigtig" Virtual Reality. Det, der mangler, er frihed til at gå omkring i den virtuelle verden. Der er tale om et spil med en fastlagt handling - i stedet for en simulation af et andet univers.

"I arkadeversionerne kan man ikke varge sin interaktion. Du kan for eksempel ikke flytte et bord, der står på gulvet foran dig," siger han.

Redskaberne

Det er vigtigt, at man er i stand til at manipulere den virtuelle virkelighed. Det kræver for eksempel en "Dataglove" (en handske, som registrerer fingrenes og håndens bevægelser elektronisk), så man kan "berøre" de ting, man ser. Eller en heldragt efter samme principper.

Man skal også længere end de nuværende "Eyephones", som hjælmen med LCD-skærme foran øjnene

hedder. Den er faktisk konstrueret over en almindelig dykkermaske, samt to SONY watchman-skærme. Den er tung og har en lav oplosning.

Lige i øjet

I løbet af foråret ventes flere firmaer at lancere bedre VR-set - med højere oplosning. Og på bare lidt længere tid regner Michael Heim med et system, hvor to lavniveau-lasere direkte projicerer billederne op på øjnenes nethinder.

Virkeligheden er bare for meget!

Men hvor (udover spillehallerne) vil denne pragtfulde nye teknologi komme til at forandre vores verden?

Allerede nu arbejdes der med et "super-cockpit" til jægerpiloter, hvor man ikke ser de virkelige omgivelser - men en simulation af dem. I simulationen kan man nemlig frasortere de unødvendige informationer, som ellers ville forvirre piloten.

Og hos Boeing bruges der en del midler på at gøre VR anvendelig for flyveledere. "Virtual Flight Controller" er navnet på et VR-system, som skal sætte flyvelederen i stand til at se flytrafikken fra en synsvinkel, svarende til at han sad på en 600 meter høj kontorstol. Flyvelederen vil også meget hurtigt kunne flytte sig i "luftrummet" for at overvåge indkommende fly.

"Reality lag"

Michael Heim mener, at VR-teknikken (sammen med hele resten af computer-revolutionen) vil ændre vores verdensbillede. Når man for eksempel går over til at bruge tekstbehandling i stedet for skrivemaskine, er der ikke bare tale om et skift i redskab. Selve arbejdsformen ændrer sig totalt.

Efter en flyvetur over Atlanterhavet kan man opleve "jet-lag", fordi sanserne ikke kan omstille sig til et andet sted og en anden tidszone. Det



der finder sted i Cyberspace, påvirker vores verden!"

Man befinner sig også i Cyberspace, når man taler i telefon, kommunikerer over computer-netværk eller via internett tv.

Der forskes i Cyberspace og Virtual Reality mange steder. Fra små, lokale grupper og studiekredse, til internationale konferencer. Og det er ikke bare datalogger, som er med. Antropologer, arkitekter, kunstnere, ingeniører, mediefolk, fysikere, teologer, psykologer - you name them! Alle er der med til at udvikle et helt nyt univers.

Demokratisk udvikling

Men det er lige så meget op til os selv - forbrugerne - at bestemme, hvordan fremtiden kommer til at forme sig. Den bestemmes lige så meget af dig og din tegnebog, som den bestemmes af forskere.

"Virtual Reality er den første teknologi, som bliver udviklet, mens befolkningen ser på det. Det betyder, at vi for første gang har mulighed for at påvirke teknologien. Det er os, der skal købe den og leve med den. Så vi har også mulighed for at bestemme, hvordan den skal formes".

Fremtidens computer bliver en del af dig selv

På længere sigt regner Michael Heim ikke med, at computeren, som vi kender den i dag, vil bestå.

"Da computeren blev opfundet, satte vi en 'skrivemaskine' (tastaturet) og et 'TV' (skærmen) på den. Så havde vi den på en form, vi kendte. Men det er kun en midlertidig fase.", siger han.

Fremtidens computer vil ikke behøve nogen skærm, men kan i stedet kobles til en kontaktlinse. Og den vil ikke længere være et redskab, du anvender - snarere en del af dig selv. En forbedring af din intelligens.

Det endelige mål!

"I virkeligheden har det nok hele tiden været teknologiens endelige mål at skabe en helt ny virkelighed - vi har bare ikke vidst det før nu!"

PCMCIA - fremtidens lagermedie.

En ny æra i Amigaens verden er begyndt. De såkaldte PCMCIA-kort åbner et væld af muligheder, og nu kan A600 og A1200-ejere få udvidelser af næsten enhver art, i form af et kreditkort!

Af Torben Hammer

PCMCIA står for "Personal Computer Memory Card International Association". Jeg ved ikke havd der er værst, forkortelsen eller den fulde navn. Foreningen har omkring 300 medlemmer og alle der er noget i computerbranchen er selvfolgelig med. Allerede ved offentliggørelsen af PCMCIA version 1.0-standarden i november 1990 var man mållos over at den samlede branche havde var blevet enig om en mekanisk- og elektrisk standard for hukommelseskort.

Har samme størrelse som kreditkort

Hukommelseskortet som følger, denne norm har samme længde og bredde som et kreditkort, men er omtrent fire gange så tykke. Når de skydes ind i sliders på siden af en A600 eller A1200, forbinder de gennem en 68-polet sokkel med

Et PCMCIA-kort set indeni. Kartene er utroligt kompakte, men indeholder ikke desto mindre fuldt køreklares programmer, RAM-kort, harddiske, modems, soundsamplers eller hvad det nu skal være.



computerens interne kredsløb. Soklens mange ben bruges først og fremmest til data (16 ben) og adresse (25 ben). De 25 adresselinjer giver direkte mulighed for at adressere 32 MByte, og sammen med de to "Card Enable"-

på kortet kan der anbringes 16 IC i SMD teknik (SMD= Surface

De forskellige typer af PCMCIA-kort

De eksisterende kort leveres i forskellige halvlederteknologier, som hver har sine fordele og ulemper. En af de første der blev realiseret var ROM (Read Only Memory).

ROM

Fordelene ved ROM er, at det er en gennemprøvet, prisbillig og sikker teknik. Data forsvinder ikke når der slukkes for strømmen. Desværre kan data kun lægges ind i forbindelse med fremstillingen og kan altså heller ikke ændres senere. Derfor egner ROM-kort sig kun til f. eks. programmer, som jo ikke bestandig skal ændres. Bliver programmet forældet i forbindelse med en ny version er det blot til at smide væk. Disse egenskaber vil jo nok tiltale spilfarer.

S-RAM

En anden hyppig anvendt teknologi er statisk RAM (Random Access Memory). Den er hurtig og har nærmest ubegrænset mulighed for omprogrammering. Den egner sig derfor til såvel programmer som data. To egenskaber begrænser dog anvendelsen i hukommelseskortet:

Statisk RAM er et flygtigt medie hvor data forsvinder så snart der slukkes for strømmen. Derfor må disse kort have et indbygget batteri, som sørger for at data bliver intakte når der slukkes for computeren, eller kortet tages ud. Batterier er dog en usikker kilde, da de for eller senere svigter. Hastigheden af de statiske RAM betales med meget silicium, der skal bruges 4-6 transistorer for hver bit. Der er derfor grænser for hvor mange bit man kan pakke pr. arealenhed og prisen pr. bit er derfor ret høj.

EEPROM

Nogle enkelte producenter har udviklet kort i EEPROM teknologi (EEPROM= Erasable/Programmable Read Only Memory). Lige som ved statisk RAM kan indholdet af hukommelsen stadig ændres. Desuden forsvinder data ikke, når strømmen afbrydes og der behøves altså ikke noget indbygget batteri. Desværre er teknologien relativt kompleks (mange transistorer/bit) og medfører at chip'en bliver stor og prisen pr. bit tilsvarende højere.

Flash-ROM

Flash-teknologien kombinerer fordelene ved de to foregående typer. Egentlig er det en EEPROM type, og et af problemerne er at man ikke kan skrive data uden først at have slettet alle data på chip'en. Løsningen er at opdele chip'en i mindre blokke så man f. eks. kan nøjes med at slette en 64 Kb blok ad gangen. Intels "ETOX" flash hukommelses baserer sig på en e-en-transistor teknik som medfører en høj datatæthed ved en temmelig lille chip-størrelse. Dette betyder naturligvis mulighed for store styktal og lave fremstillingspriser.

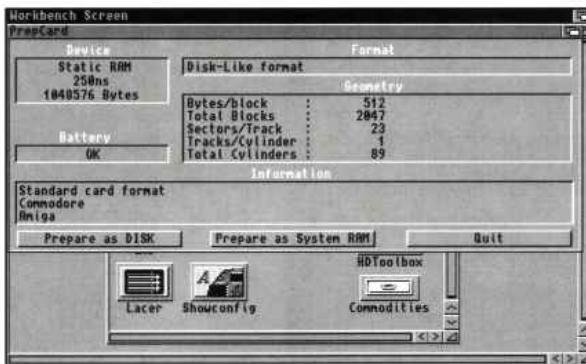
Da data ikke forsvinder ved strømafbrydelse, kan batteriet udelades, hvilket naturligvis bidrager til en høj pålitelighed. Der kan i dag fås kort med 20 MB til en pris af omkring 8000 kr. Der er ingen tvivl om at flash-kortene kommer til at revolutionere markedet for halvlederhukommelser, og så snart de bliver mere udbredt og produktionen og konkurrencen vokser, vil priserne også falde drastigt.

D-RAM

Dynamisk RAM er både en billig og kompakt teknologi. (Amiga's RAM og al den RAM som tilbydes til omkring 300 kr./MB er af denne type). Ikke alene tabes alle data, når strømmen afbrydes, men de vil også forsvinde når der er spænding på, hvis man ikke "genopfrisker" (refreshes) dem regelmæssigt (omkring 250 gange pr. sekund). Det siger sig selv at dette tager tid og derfor kalder man også D-RAM for langsom Fast-RAM, i modsætning til den lynhurtige S-RAM. Kort af denne type kan kun bruges som "transportmedie" hvis der indbygges et batteri.

PS-RAM

PS-RAM står for Pseudo Static RAM. Den opfører sig ude fra set som statisk RAM, men er opbygget med dynamisk RAM. I Amiga bliver disse kort automatisk installeret som Fast RAM (langsomm) ved opstart af maskinen. Kortene kan altså ikke konfigureres med PrepCard (se forklaring i boks om hukommelseskort).



Med museklik bestemmes om kortet skal konfigureres som Fast-RAM eller som "diskette".

Mounted Devices). Hukommelseskapsiteten afhænger dels af den anvendte halvlederteknologi og antallet af IC'er.

Der findes mange typer af PCMCIA-kort

Kortene kan leveres i de forskellige halvlederteknologier: ROM, PROM, EPROM, EEPROM, S-RAM, Flash-ROM, D-RAM og PS-RAM (se beskrivelsen af de forskellige typer i kassen). Når denne artikel skrives (januar 93) findes der til Amiga to typer af kort:

PS-RAM-kort i to størrelser, 2 MB (1395 kr) og 4 MB (2195 kr). PS-RAM kortene kan kun bruges som Fast-RAM.

S-RAM-kort med 1 MB (1998 kr) og batteri-backup til 3 måneder. Kortet er selvkonfigurerende og viser sig i Workbench som CC0:

Med kortet får man overførselshastigheder som er op til 100 gange hurtigere end en harddisk.

Fremtiden tilhører PCMCIA

Udviklingen på området går dog så hurtigt, at det er sandsynligt at både pris, kapacitet og udvalg er ændret til det bedre, når du har



Så smuk ser Amiga 600 ud med 4MB i PCMCIA-stikket.

dette blad i hænderne. Det er bestemt ikke utopi at forestille sig, at PCMCIA kortene vil udkonkurrende de almindelige harddiske inden længe i de fleste "PC'er". De har alle fordelene:



Advanced Settings: PrepCard læser selv indstillingerne, men du kan godt ændre dem.

Således arbejder man med hukommelseskort

Det er pærenemt at bruge et kort. Installationsprogrammet "PrepCard" findes fra og med Workbench 2.05 i Tools-katalogen. Med S-RAM hukommelseskort har man to muligheder:

"Disk-Like"

Formatering af et hukommelseskort: Kortet stikkes ind i PCMCIA-stikket og PrepCard startes. Klik på "Prepare-as-disk" knappen. En meddelelse advarer om tab af data på hukommelseskortet - fortsæt ved at klikke på "Continue". Skærmen skifter idet feltet "device" fremkommer med informationen "Busy". Hvis alt er gået godt, havner du efter på hovedskærmen, hvor feltene "Format", "Geometry" og "Information" viser alle relevante oplysninger. Med et klik på knappen "Quit" forlades PrepCard og afventer at Diskettsymbolet "Empty" fremkommer i Workbench.

Fra nu af kan hukommelseskortet anvendes præcis som en diskette. Den kan for eksempel hurtigformatters (Quick Format) med menupunktet "Format Disk" i Workbench. Det er dog nok sikrere at bruge PrepCard i stedet. Lige som ved et disketteredrev kan man skifte lagermediet medens computeren er tændt.

Hvis man vil boote fra hukommelseskortet må det lige som en diskette initialiseres med "INSTALL CC0:" efter formateringen. Hvis man vil benytte kortet som lagermedie eller lige har købt det bør det ikke sættes i PCMCIA stikket under opstarten. Sæt det f. i PCMCIA stikket når der er started op og formatter derefter med PrepCard.

"Fast-RAM"

Initialisering af et S-RAM hukommelseskort som Fast-RAM hukommelse: Man kan til enhver tid ændre funktionen af et nyt eller et "Disk-like" formatteret kort til en hukommelsesudvidelse. Klik på knappen "Prepare as System RAM". Resten foregår som ovenfor ved "Disk-like" formattering. Efter initialisering er hukommelsen dog ikke "installered". Når man stikker et hukommelseskort ind efter Amiga er startet, bliver det ikke tilmeldt eller "installered" sammen med den øvrige hukommelse. Altså først kortet i, derefter opstart eller Reset, derefter bliver kortet automatisk tilmeldt som Fast-RAM. Ligeledes må man heller ikke under drift trække kortet ud igen, det ført straks til "sammenbrud".

Når man i PrepCard-skærmen trykker på den højre museknap, fremkommer en rullegardin-menu. Med punktet "Advanced Settings" kommer man til side to i installationsprogrammet. Her kan kortets forskellige parametre sættes. Normalt bør man ikke ændre i disse parametre, da PrepCard automatisk sætter fornøjelige værdier. Lad os hurtigt løbe de forskellige parametre igennem:

Unit Size: Her vil der som regel stå "Auto Size" idet PrepCard selv finder ud af den rigtige værdi. Manuelt kan man indstille denne i spring på 512 Byte, 32, 128, 512 kBByte og 2 MByte.

Unit: Tallet her bruges som multiplifikator for Unit Size. Drejer det sig om et kort med 1 Mbyte, sættes Unit Size på 512 kBByte og Unit på 2. Sættes Unit kun til 1 bliver kun 512 kBByte aktiv. Unit Size og Unit bruges både ved "Disk-like" og ved "System-RAM". Skyderen tillader indstilling af Unit op til 32.

Block Size: Her kan man ændre blokstørrelsen i følgende trin: 128, 256, 512, 1024 og 2048 Bytes/blok. Små blokke kan give en mere effektiv udnyttelse af hukommelsen hvormod store blokke giver en højere overførselshastighed af data. 512 Bytes/blok er forvalgt. Lad være med at ændre dette.

Error Detection: Aktiverer fejlkontrolen. Med "CRC" (Cyklisk Redundans Check) og "Checksum" står to metoder til rådighed. Normalt anvender PrepCard instillingen "None". Denne indstilling har ikke givet anledning til nogen fejl ved min afprøvning.

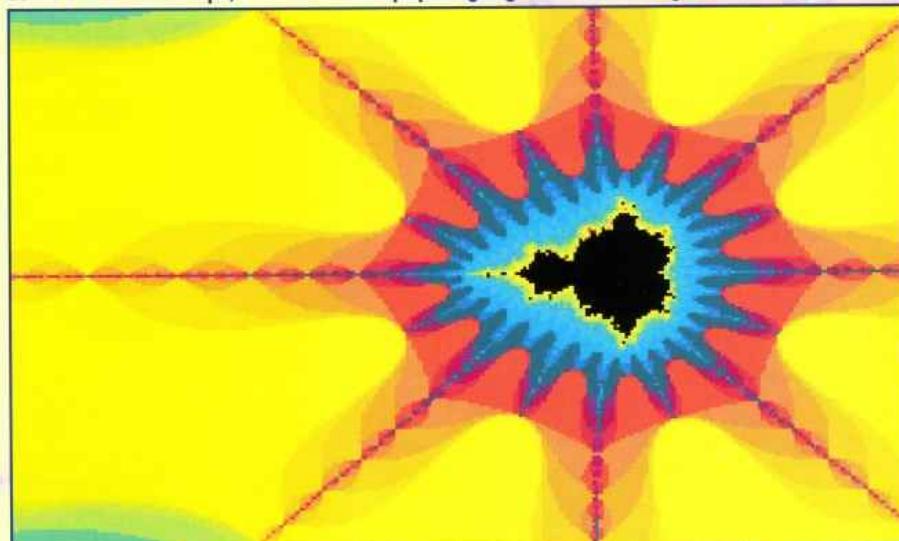
Geometry: Når denne knap er aktiv, forsøger PrepCard at formattere kortet med diskettelignende parametre (sektor inddeling).

Kaos og fractaler - del 2

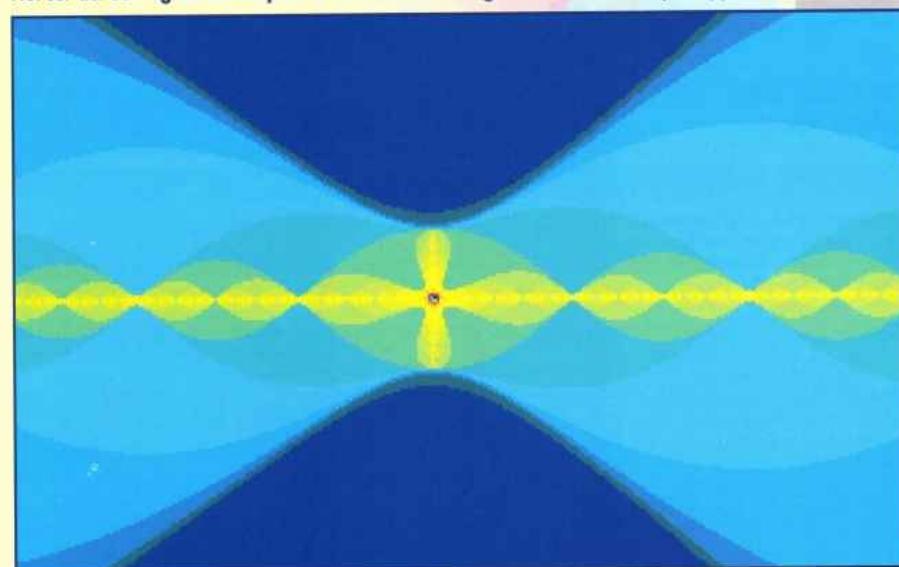
Hvordan bliver de flotte grafik-billeder dannet, og er det noget du selv kan lave? Disse og mange andre spørgsmål bliver besvaret i anden del af vores lille fractal-serie.

Af Thomas Ellegard

For at kunne lave et billede som dette, skal du have noget matematisk baggrundsviden først. Vi kigger i denne artikel nærmere på, hvordan du ved hjælp af ligninger kan lave dine egne fractaler.



Flot ser det ud - og det er computeren selv der har udregnet det hele, ud fra principippet om kaos.



Vil her se på noget af matematikken bag fractalerne, og hvordan man opbygger et program, der kan generere disse på din egen skærm.

Så tør snotten af kinderne, træk maven ind, rul ørmerne op, og følg med i dette andet afsnit i vores fractalserie. Det skal lige pointeres, at denne artikel IKKE

er en reklame for cola, chips eller lignende! (selvom chips unægteligt er fractale).

Fraktalgeometri

De fleste af os synes at fractaler er flotte og spændende (andre kan bedre lide at ligge på stranden og slikke solskin, eller se fjernsyn med vennerne). Men hvordan bliver de egentlig dannet? Det hele hænger noj sammen med de komplekse tal (se matematikboksen).

Normalt når man tegner en kurve (hvis man da normalt gør det), laver man en x-, og en y-akse, dvs. et såkaldt reelt koordinatsystem, men nu laver vi blot en i-, og en r-akse (den imaginære og den reelle akse), og altså således et komplekst koordinatsystem. Skal vi således afmærke punkter (tallet) '2+3i' i dette komplekse koordinatsystem, går man blot 2 ud af r-aksen, og 3 op ad i-aksen. Nemmere kan det vel næppe gøres.

Skal vi derfor tegne Mandelbrot-mængden på skærmen, starter vi med at definere et komplekst koordinatsystem. Normalt definerer man, lidt overraskende, midtpunktet (skæringspunktet mellem akserne) som midt på skærmen. Er din skærm eksempelvis på 640x400 punkter, vil det øverste venstre punkt således være '-320 + 200i'.

Vi giver fractalerne farver

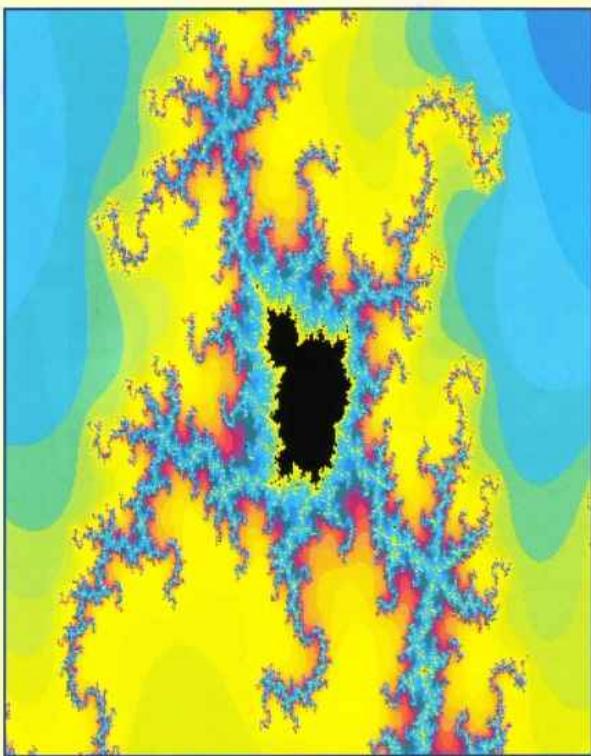
Når nu dit koordinatsystem er defineret, skal man til at beslutte, hvilken formel man ønsker at tegne (dette leder jo unægteligt tanken hen på cola). Formlen for Mandelbrotmængden er

$$z=z^2+c,$$

der er en iterativ formel.

Vi går nu frem på følgende måde: Man starter i punktet øvers til venstre, dvs. (med koordinatsystemet fra før) i $z=-320+200i$. Dette tal oploftes til 2. potens, og derefter lægges en fast kompleks konstant, c, til (du kan vælge en hvilken som helst konstant, bare du bliver ved med at bruge den samme hele tiden). Derefter gentager vi processen med det lige udregnede tal, indtil visse krav er opfyldt.

Disse krav kan f.eks. være, at hvis det komplekse tals numeriske værdi (den numeriske værdi af $z=x+yi$) er 'kvadratroten af x^2+y^2 ' bliver meget stor (går mod uendelig), eller hvis vi eksempelvis har gentaget processen (itereret) 20 gange (eller ikke har mere cola i køleskabet), da stoppes. I første tilfælde laver vi



Dette flotte billede består i virkeligheden "kun" af komplekse tal, og er beregnet af en computer ud fra en ligning. Se boksen nederst på siden.

punkter hvidt, og i det andet tilfælde laves punktet sort. Foretages hele denne proces for alle punkterne på skærmen, fås Mandelbrotmængden i sort (ligesom cola). Ofte laver man den øvrige del af billedet i farver. Da kan man f.eks. sige, at hvis (når vi har

stoppet iterationen) den numeriske værdi er mindre end 10, da farves punktet lyserødt, ligger fra 10-20, farver vi rødt, 20-30, blå osv. Prøv selv at eksperimentere med disse farver.

Forbedringer af programmet

Første gang du laver et fractalbillede, kan det måske godt betale sig at anvende et simpelt programmeringssprog, som f.eks. Basic. Basic (Buuh til Alle Som Ikke drikker Cola) er MEGET langsomt, men også overskueligt, og nemt at gå til. Brug derfor sproget, hvis du da har det, til at forstå grund-ideerne i et fractalprogram. Når de er opnået kan du da gå videre med et tilsvarende program i Pascal, Fortran, C eller hvad du nu har lyst til. Men selv i disse programmeringssprog kan tingene godt køre lidt langsomt. Her er derfor nogle tip til at få det hele til bare at køre en lille smule hurtigere (ligesom prisen!).

For det første behøver man jo ikke ligefrem at køre i 640x400 punkter, men kan måske nok nøjes med mindre, eksempelvis 320x200 punkter. Det siger jo sig selv, at jo større billede, des flere udregninger. For det andet behøver man heller ikke nødvendigvis foretage hele 20 iterationer for hvert punkt. Man vælger måske at nøjes med 5-10 iterationer. Kravet med at stoppe når den numeriske værdi bliver stor, vil dog ofte gøre sig gældende inden der stoppes, pga. antallet af iterationer. Sætter man derfor dette krav ned, således at et 'stort' tal af den numeriske værdi, nu blot er lidt mindre, opnår man måske nu kun meget få iterationer pr. punkt.

Man kan også anvende mere avancerede metoder. F.eks. gæl-

der det ofte (i et sort/hvidt-Mandelbrotbillede), at når et punkt farves sort, da er nabopunkterne også sorte (gælder dog ikke altid). Denne idé kan bruges til f.eks. at sige, at hvis alle punkterne omkring det pågældende punkt, som vi nu undersøger, er farvet sorte, da skal punktet også selv farves sort. Dette vil ofte reducere programmets udførelshastighed, især i programmer, hvor man har medtaget mange iterationer, eller hvor man anvender en stor numerisk værdi som krav. Det skal dog lige afslutningsvist siges, at ved anvendelsen af mange af disse tidsbesparende foranstaltninger, vil mængden af detaljer i billedet tilsvarende falde. Dvs. at man reelt set må vælge mellem hastighed og detaljerigdom.

Eksperimenter selv!

Du kan jo også selv prøve at eksperimentere lidt med disse og andre forbedringer. Jeg håber blot at denne lille fractalserie har givet dig mod til at forsøge dig yderlige indenfor dette emne, og at du ikke er blevet al for forstrig af al det cola-snakkeri. Umiddelbart kan det måske godt virke lidt svært når man ser det første gang, men tab nu ikke modet (eller andre ting), det hele er i virkeligheden så simpelt. Jeg vil i senere numre se på yderligere begreber indenfor kaos- og faktalområdet. Så glæd dig.

(Første del af "Kaos og Fraktaler" finder du i DNC nr. 1/93)

Matematik

For rigtigt at kunne forstå teorien bag kaos og fractaler, er her en kort gennemgang af den mest nødvendige matematik.

Komplekse tal:

De fleste mennesker kender til de reelle tal, dog ikke alle. Det er, lidt løst sagt, de tal som vi alle normalt bruger. Men der findes også de såkaldte komplekse tal, som er lidt anderledes. De komplekse tal hænger noje sammen kvadratroden af reelle tal.

Kvadratroden af et tal er jo defineret som det tal, der gange med sig selv, giver det vi ønsker at tage kvadratroden af. Således er kvadratroden af 9 jo 3, idet 3 gange med sig selv, som bekendt er 9. Der findes mange snedige måder, og endnu flere knap så snedige måder, hvorpå man kan udregne kvadratroden af et tal, men det vil vi ikke komme ind på her.

Nu forholder det sig imidlertid sådan, at et tal gange med sig selv altid vil give et positivt resultat. Det hænger sammen med, at ved multiplikation gælder, at to negative (eller to positive) tal ganget sammen, altid vil give et positivt resultat. Derfor kan man heller ikke tage kvadratroden af et negativt reel tal, for hvordan kan man finde to ens tal, der ganget sammen, giver et negativt tal? Men tab ikke modet, der ER fundet en løsning på det problem.

Lad os lege lidt med ideen. Hvis nu vi kalder kvadratroden af tallet '-1' for 'i', så vil kvadratroden af '-4' være lig med '2i'. Man tager altså kvadratroden af det POSITIVE reelle tal, og ganger med kvadratroden af '-1', som jo er 'i'. Således er kvadratroden af f.eks. '-625' lig med '25i'. Alle tal, der indeholder 'i' kaldes for komplekse tal. '25i' er altså et komplekst tal. Også '3 + 8i', 'i - 1' samt '-24 + 5i' er komplekse

tal. Et komplekst tal kan således bestå af en del, der indeholder 'i' (imaginærdelen), og en del, som ikke gør (realdelen). Tallet '3 + 7i' har således realdelen 3, og imaginærdelen 7. Kalder vi nu realdelen for 'x', og imaginærdelen for 'y', kan ethvert komplekst tal 'z' skrives som: $z = x + yi$. For tallet '25i' er $x=0$, og $y=25$. For tallet 'i-1' er $x=-1$ og $y=1$. Følgende forhold gør sig gældende:

$$i^2 = -1$$

$$i+i = 2i$$

$$i-i = 0$$

$$i/i = 1$$

Ud fra dette, kan nu følgende regneregler opstilles:

$$\begin{aligned} z^2 &= (x+yi)(x+yi) &= x^2 + xyi + yxi + yiyi \\ &= x^2 + 2xyi - y^2 &= (x^2 - y^2) + (2xy)i \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} z+z &= (x+yi) + (x+yi) &= 2x + 2yi \\ &= 2(x+yi) &= 2z \end{aligned}$$

osv.

Disse forhold kan f.eks. bruges, når man skal lave et fractalbillede. De fleste computere kan kun regne med reelle tal, og altså ikke med de komplekse. Derfor bliver man nødt til at dele den komplekse udregning op i 2 reelle udregninger.

Ved beregning af Mandelbrotmængden skal formlen for z^2 bruges, og det ses heraf, hvordan realdelen og imaginærdelen kan regnes ud, hver for sig.

ÆGTE MULTIMEDIA

Amiga CDTV System



Amiga CDTV Computer System er en kæmpemæssig teknologisk nyhed. Faktisk den største siden TV'et, CD'en og computeren.

Systemet er et ægte multimedia system og inkluderer mus, diskdrev, tastatur - og naturligvis en CDTV. Amiga CDTV Computer System er selvfølgelig fuldt kompatibelt med al den Amiga 500 software, som du allerede har. I virkeligheden er Amiga CDTV Computer System en avanceret computer (der ligger faktisk en Amiga 500 indeni), som gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, tekst, spil og meget mere. Én enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter.

Med dit Amiga CDTV Computer System følger Gylendals Fakta Leksikon, som nu fås til CDTV.

Kig ind til nærmeste forhandler og oplev CDTV allerede i dag!

Amiga CDTV Computer System koste kr. 6.995,- inkl. moms.

Commodore
CDTVTM
INTERACTIVE
MULTIMEDIA

MUSIKKONKURRENCE:

SPIL IND OG VIND!



Er du den lykkelige ejer af en Amiga og er du musikalsk, har du nu chancen for at deltage i Det Nye COMputers musikkonkurrence med præmier for over kr 21.000!

Af Gert Sørensen

Kære musikalske venner: op på tangenterne og vær med i DNC's store musikkonkurrence. ALLE der har en Amiga kan deltage! Her har du virkelig en enestående chance for at vise dine kreative evner. Hvis enten du har et sequencerprogram (f.eks. Bars&Pipes, Dr. T's KCS, Harmoni eller lign.), eller du laver musik på en tracker (Protracker, SoundTracker, Octamed eller lign.), kan også du være med i konkurrencen om at vinde præmier for over kr. 21.000,- Du er samtidigt med i chancen for at udkomme på en CD eller musikkassette. Se så at komme igang, og vis hvad du og din Amiga kan præstere.



Det kan du vinde:

1. præmie: 1 stk. Yamaha TG100 multi-timbral lydmodul værdi kr. 4.995,- sponsoreret af: YAMAHA DANMARK.
2. præmie: 1 stk. KAWAI XS1 multitimbral lydmodul værdi kr. 4.995,- sponsoreret af: ANDERS HØEG MUSIK.
3. præmie: 1 stk. A570 CD-drev, værdi kr. 4.995,- sponsoreret af: COMMODORE.
4. præmie: 1 stk. mikrofon ELETROVOICE N/DYM 257B til kr. 1.395,- sponsoreret af: ASCON, Ålborg.
5. præmie: 10 stk. DIC-DAT bånd kr. 950,- sponsoreret af: DAD.
6. præmie: 5 stk. 1/2-abonnementer a kr. 198,- på Det Nye Computer
7. og 8. præmie: 2 stk. INTEROFFICE a kr. 995,- sponsoreret af INTERACTIVISION.
9. og 10. præmie: 2 stk. spil NYHED PC a kr. 589,- sponsoreret af: INTERACTIVISION.
11. og 12. præmie: 2 stk. spil NYHED Amiga a kr. 479,- sponsoreret af: INTERACTIVISION.
13. præmie: COVER GIRL STRIP POKER til CDTV kr. 399,- sponsoreret af: INTER-ACTIVISION
14. præmie: 16 bit sampler, Betafon, værdi kr. 1.195,-

Præmierne vil blive overrakt af en kendt person i juni 1993.

HVEM KAN DELTAGE?

Alle der har en Amiga kan deltage i "Det Nye COMputers" konkurrence. Med hensyn til udgivelsen af de 10 bedste melodier, vil det selvfølgelig være en forudsætning at standarden musikalsk og teknisk er acceptabel.

SPILLEREGLER

- 1) Du skal indspille musikken på en Amiga.
- 2) Musikken skal være ny-komponeret (d.v.s. ikke udsendt før på CD, LP, Single eller MC).
- 3) Du skal indsende dit bidrag enten på cassetrebånd, DAT-bånd, 2 spors masterbånd (19 cm eller 38 cm) eller hvis du bruger en Tracker: på disk.
- 4) Du må maksimalt indsende 3 musikstykker.
- 5) Musikken skal være instrumental og ny-komponeret.

DU KAN BRUGE

- A): Amigaens interne lyde/instrumenter
 B): 12 eller 16 bits lydkort
 C): benytte diverse lydmoduler/musikinstrumenter (via MIDI-interface), eller en kombination af alle 3 muligheder.

Dit musikalske bidrag skal sendes til:

GERT SØRENSEN,

Langgade 46

8800 Viborg

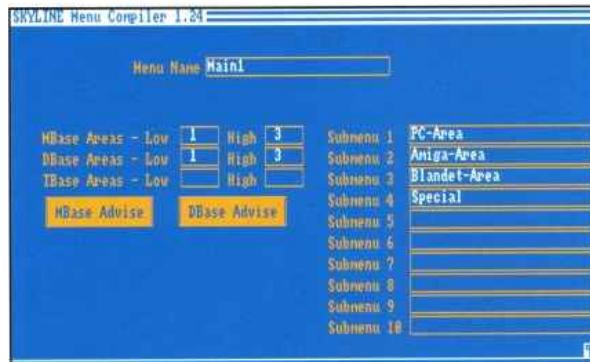
OBS: Senest d. 1. maj 1993.

De 10 bedste melodier vil blive udsendt på en CD eller musikkassette.

Gå ONLINE med Amigaen

Lav din egen BBS! Det er ikke så svært som du tror, se selv her!

Af Bo Jørgensen



SkylinePic:Når man logger ind på en Skyline BBS, kan man vælge om man vil bruge SKYPIX. Hvis man gør det og hvis man bruger JR-COMM, så kan man bruge musen til at klikke sig igennem basens hierarki.

At Amigaen kan bruges til andet end "blot" spil, er vist allerede bevist indtil flere gange. Men ofte er det sådan, at de fleste kun udnytter den til enkelte opgaver. Enten til spil, teknisk behandling, lidt præsentation og måske som kreativ tegneredskab.

Men at den også kan styre en BBS, ved kun de entusiaster der har taget springet ind i denne særlige verden, hvor telefonen er blevet et vigtigt led i det hjemlige isenkram.

En elektronisk opslagstavle

Et Bulletin Board System, forkortet som BBS, er kort fortalt en

elektronisk opslagstavle/lager hvor man kan hente og lægge diverse tekster, programmer, spørgsmål/svar, billeder etc. Har man f.eks brug for en ny viruskiller, ringer man blot op til en BBS og henter (downloader) filen.

Eller er der et problem med printeren, computeren eller de danske tegn (ÆØÅ), så kan man ligeledes ringe til den foretrukne BBS og legge det aktuelle spørgsmål. Hvis man er heldig vil svaret ligget i ens postkasse kort tid efter.

Der findes et utal af BBS'er. De fleste kører på en PC'er, men der er også nogle der bruger Amigaen som basismaskine. Indholdet på BBS'erne kan variere meget.



Byg dit BBS op, så det skal kunne lige hvad du vil have - næsten!

Nogle beskæftiger sig udelukkende med Amiga, andre kun med PC og andre har valgt at blande indholdet, så der både er Amiga, PC og andre computertyper repræsenteret.

Skyline og forhandles af Amiga Warehouse i Århus.

Klik dig igennem SkyBBS

Der er specielt en ting der gør Skyline unik. På alle andre baser taster man sig igennem systemet. Når man logger ind på en Skyline BBS, kan man vælge om man vil bruge SKYPIX. Hvis man gør det og hvis man bruger JR-COMM, så kan man bruge musen til at klikke sig igennem basens hierarki. En meget smart ting. Jeg tror ikke denne mulighed findes på andre BBS-programmer (heller ikke indenfor PC). Man kan selvfølgelig vælge udelukkende at bruge tasterne, men hvorfor ikke bruge musen, den er jo en meget væsentlig del af Amigaen.

Det er en smal sag selv at lave

Med en Amiga, en harddisk, et modem, en telefonlinie og selvfølgelig et program der kan styre en BBS, er det faktisk en smal sag at lave sit eget Bulletin Board System. Sådanne BBS-programmer findes og de er af meget forskellig kvalitet, og ofte er de ikke helt nemme at gå til.

Specielt et program skiller sig ud fra mængden. Det hedder

Skyline og forhandles af Amiga Warehouse i Århus. Skyline er et godt program, ingen tvivl om det. Der er dog et lille men. Installationen driller, og vejledningen hjælper ikke ret meget.

Derfor vil jeg i det følgende afsnit, meget kort, guide den interesserede igennem det tunge arbejde, med at få en BBS på benene.

1. Lav en skuffe med navnet BBS (makedir BBS). Kopier alle diskettens filer til denne skuffe.

Fig. 1

- Makedir database1
- Makedir database2
- Makedir database3
- Makedir database4
- Ovenstående fortsættes indtil det ønskede antal databaser er opnået.
- Makedir Mail

- Makedir Text
- Makedir Text/1
- Makedir Text/2
- Makedir Text/help
- Makedir Text/envir
- Makedir temporary
- Makedir Skydoors

Fig. 2

```
assign BBS: dh0:bbs/skyline  
assign TXT: dh0:bbs/text  
assign TMP: dh0:bbs/temporary  
assign MSG: dh0:bbs/mail
```

```
assign JPM: dh0:bbs/Skydoors  
assign db1: dh0:bbs/database1  
assign db2: dh0:bbs/database2  
etc.
```

2. Lav en række underskuffer i BBS (Se fig. 1).

3. Derefter skal de assignes, så systemet ved hvor det skal finde de forskellige programstumper og skuffer. Dette gøres nemmest i en editor, hvor der laves et script, som senere executes i startup-sequencen (Se fig. 2).

4. Kopier SkyDaily og Skybatch fra Skyline-disketten til systemets S-skuffen. Også de enkelte library-filer flyttes til harddiskens lib-skuffe.

5. Herefter skal BBS'en konfigureres (instilles). Run Configure og følg vejledningen (i dette afsnit er den god). Heldigvis, for det er faktisk her, de første egentlige problemer opstår.

Der findes som bekendt en del forskellige modems på markedet og de er ofte lidt forskellige, hvilket igen betyder at opsætningen kan variere lidt fra modem til modem. Hvis du skal ud og kope et modem i den nærmeste fremtid, så gør dig selv den tjeneste, at bruge lidt ekstra penge på et hurtigt modem. Der er penge at spare på lang sigt.

Når Configure er "udfyldt" gemmes den, og derefter kan selve opbygningen af basen begynde.

6. Compiler er et lille program som kan lave de menuer brugeren ser, når han logger sig på systemet. Inden man starter compiler-programmet er det meget VIGTIGT, at man på forhånd har planlagt hvordan basen skal opbygges.

Lav en grafisktegning med firkanter der repræsenter de forskel-

lige menuer/skuffer, og tegn pile som viser hvordan man kommer fra den ene til den anden. Husk, det skal være logisk og overskueligt for brugeren af systemet. Hvis man skal bruge lang tid på at gennemskue basens opbygning, vil det betyde en høj telefornegning og lav interesse for basen.

Hvad skal der stå i menuerne?

Når grundtrækene er tilrettelagt startes COMPILER programmet. Compileren laver som sagt menuerne, både dem man klikker på og dem hvor det er tastrene der styre systemet.

Men hvad skal der stå i disse menuer? En mulighed i compiler programmet er at vælge COMMANDS. Her vil alle menuteksterne stå og nu skal man blot indtastes et bogstav ved de aktuelle tekster der ønskes. Husk lige at det samme bogstav ikke må forekomme flere gange, klart nok, ik!

Når man er tilfreds skal der genereres, hvilket betyder at menuerne opbygges og gemmes på harddisk. Dette gentages indtil alle menuerne, undermenuerne og underundermenuerne er opbygget.

7. Online tid. Nu burde at være i orden til den første prøve. Men husk lige reglen "Hvis noget kan gå galt, så går det galt". Men prøv alligevel!! BBS'en startes med orden :

run master

Hvis alt er i orden, vil skærmen herefter blive sort og nogle gule bogstaver vil forkynde at systemet

venter på en ny bruger. Prøv derefter højre Amiga tast og L. Denne tastkombination simulerer et opkald til systemet. Nu vil hovedmenuen (main0) visse sig og de muligheder du indtastede i compiler vil være at se her.

Lav dit BBS på dansk

Har man lyst til at oversætte de tekster der forekommer i menuerne til dansk, kan det relativt let lade sig gøre. Fra en teksteditor hentes tekstdlingen, bbsstrings, fra BBS-skuffen. Her ligger alle menupunkterne og man kan nemt rette teksterne til dansk, men husk; længden på tekstdlingen må ikke ændres. Herefter skal menuerne igennem compileren for at få de danske tekster overført til de enkelte menuer. Et stort minus her er mangelen på æ, ø og å.

Alle kan have glæde af en lokal BBS. De mange computerklubber der findes landet over kan bruge BBS'en til at fortælle om de forskellige klubaktiviteter, mødetider, beskrivelser af nye spil, spørgsmål/svar og meget andet.

BBS'en behøver ikke være åbent hele døgnet. Et par fastlagte timer om dagen kan måske være nok. En af Skylines fordele er også, at den kan køre i baggrunden (iconify), hvilket betyder at man kan bruge computeren til andre ting samtidig med at vennerne logger sig på systemet.

Ikke alt er rosenrødt! Skyline koster ca. 800 kr. For pengene får man (i en lille plastikpose) en

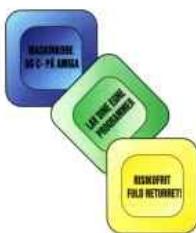
programdiskette og en manual med et tilhørende addendum, med de nyeste tilføjelser. Manualen er mildstalt elendig. Sproget er på et rimeligt forståeligt engelsk, men selve opbygningen af BBS er meget forvirrende. Specielt der afsnit om "Embedded Commands". Det har den fejl, at det udelukkende henviser sig til de mennesker, der i forvejen kender noget til opbygningen af en BBS.

Det er ikke bedre med disketten. Her ligger en stak filer og flyder, en enkel HD-install, men den kan kun bruges når data-skufferne er lavet og de nødvendige assignments er udført. Yderst forvirrende. Og lad være med at ringe efter support på Skyline's BBS i USA, jeg har prøvet og ingen svarede. Men måske er du heldigere.

Men Skyline er alligevel et godt bud når der tales BBS. Når først programmet er installeret og de første menuer er opbygget, så er der ikke langt igen til den første bruger kan logge sig på systemet. Og derefter er det op til sysop'en at lægge nogle gode programmer/filer ned på basen. Det er dem der holder basen igang.

Fakta:

SkyBBS, pris kr. 795,-
Amiga Warehouse, 8616 6111



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRI - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmedles du automatisk og får refunderet brevets pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

Nyhed! Kursus i VECTOR

Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▷ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▷ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▷ Diskette med programeksempler kr. 76,- pr. disk
(kun ved bestilling af kursus)
- ▷ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. +45 49 18 00 77



Sendes ufrankert

DataSkolen betaler portoen

Jeg betaler mit første brev således:

- ▷ Forudbetaling vedlagt på check
- ▷ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44

Efterkrav. Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgæbry på kr. 30,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

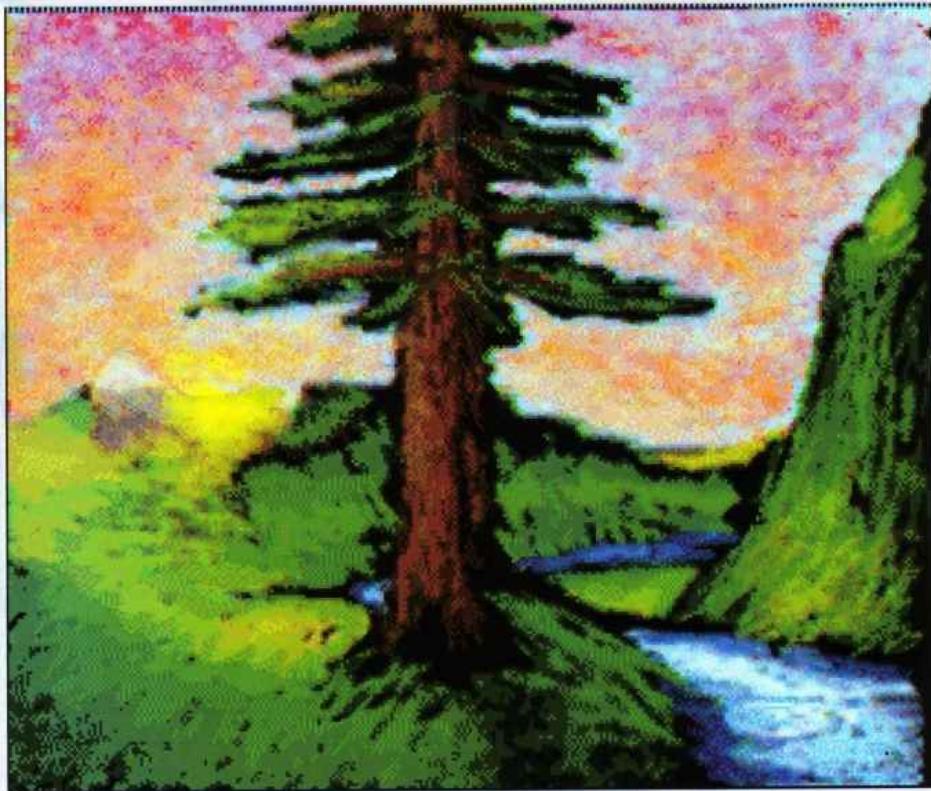
DATASKOLEN

Postboks 62
++ 309 ++
DK-2980 Kokkedal



GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Tree-Valley"

1. pladsen i dennes måneds Gallery er samtidig også starten på vores blå periode. "Tree-Valley" vinder de første 500,- i præmiepuljen og er lavet af

Vidar Hukstad, Sørums gate 63,
N-2000 Lillestrøm, Norge

På anden-pladsen kommer Jesper Gjørtz-Behrens med billede "Tempress" som dermed bryder den førstmalte periode i denne måneds Gallery. Jeg synes der skulle et frisk pust ind mellem alt det dystre og Jespers billede er også en opfordring til læserne om lidt opmunrende billeder. Jeg bliver sørmine så ke'a der...

Dermed ikke sagt at det hele skal være lutter lagkage og jeg tror snarere det i denne måned er et spørgsmål om tilfældighed at de fleste billeder er dunkle. Jespers billede adskiller sig i hvert fald fra de andre og belønnes med 200,- som bliver sendt til Gustav Adolfsvej 11, 2800 Lyngby.

Allan H N
E. Snaresgade 6, 4 tv
1725 København V

-står bag billedet "Skille" som er en fin skildpadde svømmende i havets dyb. Vi er tilbage til de smukke blå-grønne farver som står flot i kontrast med den gyldne padde og havbund. Jeg kunne dog godt have tænkt mig at du havde brugt lidt mere tid på paddens krop, når nu skjoldet er så flot. Der kom i hvert fald intet frem på min skærm.

Hvilket fører mig hen til spørgsmålet om forskellen på jeres skærme som i nogle tilfælde er indstillet så de ikke stemmer med det I ser i bladet. De heldige af jer som får jeres tegninger i bladet, kan til dels bruge det trykte til at indstille jeres skærme efter. Men det er ikke 100 % nøjagtigt da trykkeren nogle gange bruger for meget eller for lidt sværte. Den rigtige og mest nøjagtige måde er desværre ret bekostelig.

I skal først separere jeres billede og gemme det som en "post-script-fil". Derefter tager I filen hen til en image-setter som kører jeres billede ud på fire film svarende til sort, magenta, gul, cyan og fra disse film kan der laves et match-print, som er det mest præcise farve print I kan få. Ca. pris for hele

denne operation er omkring 650,- Så en passende og billig løsning, er måske at sammenligne Galleri's sider med jeres egne skærm-farver.

De næste to billeder måtte jeg lysne en del, da det ellers ville være umuligt at se hvad de viste. Det er første gang jeg er gået direkte ind og har ændret på læsernes billeder, men på den anden side syntes jeg det var synd hvis de var kommet næsten sorte frem. Billederne er lavet af henholdsvis

Thomas Haukebo
Sirivegen 49, 6400 Molde, Norge
og

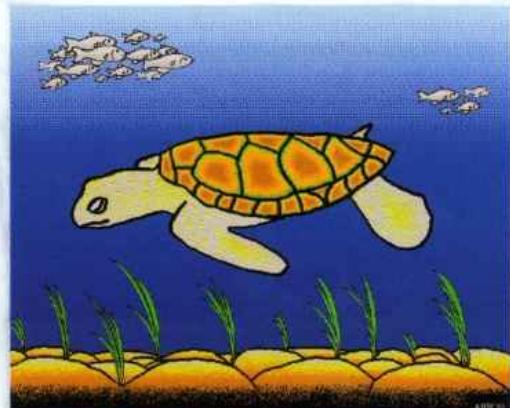
Lars Cederholm Lemming
Sønder Landevej 72, 6400 Sønderborg

De sidste to billeder kommer fra Peter Therkildsen, Lærkevej 11
8660 Skanderborg som blev inspireret af Hemingways "Den gamle mand og Havet" samt Tage Majland, Kollegiebakken 9/ 3115, 2800 Lyngby for hans sjove tegning om hvordan en rigtig lommeregner bør se ud. Vi ses i næste måned.

Gallery er på vej ind i den "Blå Periode"....



"Tempress"



"Skille"



"Invasjon"



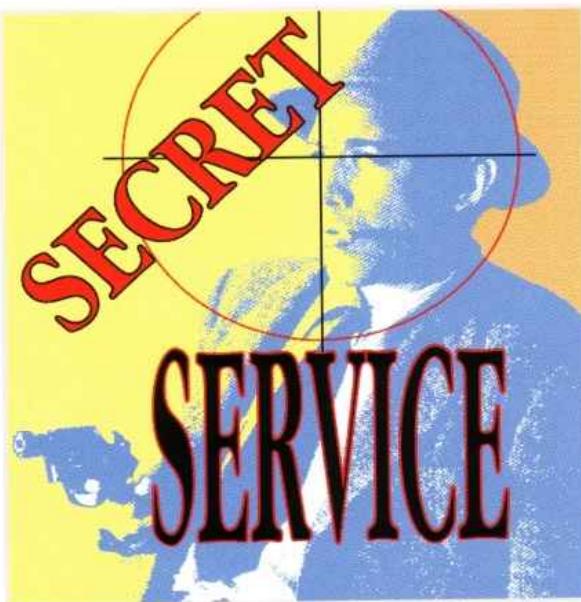
"Death"



"Odyssey of Life"



"Lommeregner"



Secret Service er atter klar til at hjælpe dig i kampen mod higscores og onde monstre...

ZOO!

Et tip til Gremlins gigantsucces:

Skriv "GOLDFISH" når titelskærmen kommer, så skulle skærmen gerne blive blå i et sekund. Når så spillet er i gang, skal du trykke 1 får at blive usærlig, 2 for at komme ind i næste level, 3 for at komme ind i næste land, og 4 for at begå selv-mord!

Tak til Hanne Pedersen fra

Rødding.

En anden læser skriver, at man efter at have skrevet GOLDFISH kan trykke på F1-F6 for at starte direkte i det pågældende land.

Jacob Nilsson fra København y informerer os desuden om, at der er et godt Shoot-em-up på level 2-1. For at komme ind i det skal man først forbi de to første "bombe-platforme", der har spyd nedenunder. Lige efter den nr. 2 skal du lade dig falde ned på gul-

vet ved siden af spyddene, og på vej ned vil du kunne se en platform til højre og en lille smule til højre for dit hoved. Hop i op mod den og voila!

På level 2-2 er sekvensen på klaveret i øvrigt Rød-gul-lyseblå-mørkeblå.

PINBALL FANTASIES

Hvis du skriver DIGITAL ILLUSIONS på vil du aldrig miste din kugle, men skulle du alligevel have brug for et par ekstra, er det faktisk bare at skrive EXTRA BALLS, så du starter med fem kugler.

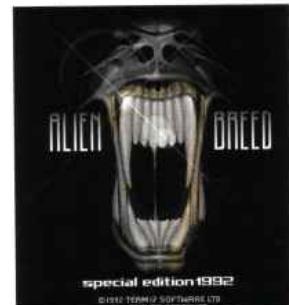
Tak til Kasper Aae fra Ribe.

CURSE OF ENCHANTIA

Nicholai Reinseth fra Hellebæk giver her nogle begyndertip til Cores noget skuffende adventure:

Når du er kommet forbi vandet og op i grotten, skal du selvfølgelig trykke på knappen i væggen. I hulesystemet er det lidt mere kompliceret: I rummet med computeren skal du kun tage computeren, trådrullen kan du ikke få med endnu. I rummet med planken lægger du bare planken op på stenen, og smider computeren hen på den. Tag magneten og hop ned igen. Magneten skal bindes sammen med det, du får fra "Stone Basher"-manden (bare give ham en masse sten, så er han tilfreds!). Smid magneten ned i hullet med trådrullen. I rummet med de mange huller skal du rode lidt i dem. Når dyrene er hoppet ud, skal du tage det, der ligger i hullet. Det skal du sætte sammen

med den grønne slim (det ser måske lidt mærkeligt ud, men der er rigtigt nok!). Ved de store uhyrer er der to metalløkker. Bind tråd fra den ene til den anden og vent lidt. Klatten på tråden skal sættes sammen med den grønne klat. Nu virker ønskebrønden. Smid en mont i den (den ligger bag nogle sten) og ønsk en hjelm. Den ifører du dig på det sted, hvor alle stenene falder ned. I brønden skal du tage den efterhånden uidentificerbare klat på hovedet. Snart vil du blive trukket op af en forelsket trold...



ALIEN BREED '92 SPECIAL EDITION

Fra David Yousif, Nykøbing F får vi alle levelkoderne til dette fantastiske lavpræsill. Vi kwitterer med en spilpræmie:

- Dæk 2: XXFDA
- Dæk 4: RTHAA
- Dæk 6: LAEEA
- Dæk 8: UYTTA
- Dæk 10: PPEAB

Hvis du ikke skulle vide det, skal koderne tastes ind på titelskærmen, på den første computer, du møder.

forste rum, og fortsæt ligeud igennem de to næste rum. Drab giganten (brug en "giant killer"-formular). Gå til den bagerste bog og brug en "Revelation". Dette skulle give dig "Shrinking". Sej til øen i øverste højre hjørne. Brug "Teleportation" til at komme over kløften. Gå hen til hornet og blæs i det ved at bruge mundstykket - Du vil nu blive transporteret til øen i bunden, hvor du skal bruge "Shrinking" på... Frejas Spy!

ASGÅRD

Sej til øen til venstre for din udgangsposition. Få fat i hjelmen og "Revelation"-formularen, som befinner sig i kisten i rummet med de to tyrehoveder på væggen. Sej til øen nedenunder, men inden du går fra borde, skal du skifte til personerne med de højeste "runelore". Drab dværgen i det første rum, og tag seglet. Vis det til sværdmanden, der sørger efter "The seal of the Gods". Lad hver af personerne drikke af Mimers brønd - dette vil øge deres Runelore med ti point. Tag "Teleportation". Sej nu til øen til højre. Få fat i "Water" fra kisten i det første rum. Brug hjelmen på piedestalen og tag diamantnøglen. Sej til øen i øverste venstre hjørne. Åben døren med jernnøglen, og tag "Disenchant" fra kisten, åben døren med solvnøglen, og brug "Water". Åben den næste dør. I nederste højre hjørne er der to små øer. Sej til øen over den venstre af de to. Gå gennem venstre gang, og tag ædelstenene fra den højre kedel. I de næste to rum vil der være en Runelore-drik, men når du har taget dem, skal du forlade øen fra den vej, du kom. Sej til øen neden under. Åben den første port med en solvnøgle. Gi ædelstenene til dværgen. Tag halskæden fra manden, der står ved ildstedet. Prov ikke at tage nogen skatte. Sej til øen til højre. Gå gennem gangen længst til venstre. Åben døren, efter edderkoppens spind, med diamantnøglen. Giv rubinen til gudinden Iduna, der giver dig et able til gengeld. Sej til øen i nederste venstre hjørne. Gå ind i huset til venstre, og find den hemmelige dør i rummet med de tre formulærer og drikken. Tag dragens øg. Sej til øen oven over. Giv halskæden, øblet og dragens øg til nornerne. Gå ind i huset i det første rum og kast "Disenchant". Tag mundstykket. Tag til den store ø oppe i højre hjørne. Gå gennem gangen yderst til højre i det

INDIANA JONES IV

Der er en spilpræmie på vej til Michael Dyrmose for hans løsning til Indiana Jones IV

New York

Det første du skal gøre i New York er at tage avisens. Bagefter skal du ind i huset. Du kan gøre det på tre forskellige måder: ved at slås, ved at skubbe kasserne eller ved at bluffe dig igennem. I sidste tilfælde skal du sige følgende til dorvogteren:

1. I'm here to enjoy Madame's outrageous orations.
2. Of course not. Madame Sophia's a serious thinker
3. No kidding. I think she is the greatest.

4....Yeah, she's very smart

5....The way she makes things so easy to understand?

Når du er kommet ind skal du forsøge at gå ud på scenen et par gange. Forst spørger lysmanden dig om noget, svar med mulighed nr. 1. Når du er blevet stoppet til gange, skal du give ham en avis og sige:

Aren't you wondering about the events of the day? Når lysmanden er gået, skal du skubbe til de to yderste håndtag, så alle paret lyser grønt, og derefter er det tid til at trykke på knappen...

Island

Når du er kommet til Island skal du gå ind i hulen og snakke lidt med Heimdall, indtil han fortæller dig om Sternhart og Costa.

Gå nu ud til din bil og tag til Tikal

Tikal

Gå lidt rundt i skoven, indtil grisken står lidt nord for øen. Brug så piskens, så den løber ud af skoven, og blier ved ødt af slangen. Gå nu ud af skoven (den vej som grisens løb!), krav op af træstammen, så du kommer over hullet.

Gå hen til Sophia, der har fundet en genvej. Sig til hende, at I skal kigge efter Sternhart. Gå hen til templet. Pludselig kommer Sternhart og stopper jer, snak lidt med ham, indtil han spørger efter titlen på The Lost Dialogue of Plato. Sig til ham, at du ikke kender den. Når Sternhart er gået igen, skal du gå hen og snakke med papegojen. Sig "Title" til den, og den giver dig den. Gå hen mod templet igen, og giv ham den rigtige titel. Når du kommer ind i templet, skal du snakke med Sophia. Få hende til at holde Sternhart med snak. Gå ud af templet, mens Sophia snakker, og tag lampen fra souvenirbunken. Gå ind i templet igen, og hæld kerosen over den mørkeste slange i muren. Tag slangen og sæt den ind i hovedet, der hænger på væggen, træk i slangen, og åben den hemmelige grav.

Når Sternhart er gået, skal du tage den lille orichalcum-kugle under skelettet. Gå ud af templet og tag til Island. Gå ind i hulen, put kuglen i den øl, der stikker ud fra isen, tag den, og tag til Azores

Azores

Når I står foran doren, så skal du sige til Sophia at hun hellere må snakke med ham. Når Sophia snakker med manden, skal hun sige:

1. We need your help
2. What can you tell me about "Plato's Lost Dialogue"

Nu skal du spørge ham om han har den, og en masse andre ting, indtil du endelig kan spørge ham, om han ved hvor den er.

Han vil have noget før sin viden, så du foreslår ham, at han kan handle med Indy. Sig til Indy, at han skal snakke med ham. Gå hen og bank på døren, og tilby ham tingen fra Island. Nu siger han hvilken samling bogen er i - husk det! Tag tilbage til skolen i New York



New York

Sig til Sophia, at hun skal vente mens du leder, og følg efter hende ind på dit kontor. -ben koleskabet og tag den lidt for gamle mayonnaise. Gå ud igen og ned i kælderen. Tag kluden og noget kul. Gå op igen. Gå op af trappen og kig på bordet. Tag tyggegummet, der sidder fast under det.

Kig på den veltede bogreol. Hvis det er den samling, hvor Plato's Lost Dialogue er, skal du kravle op af rebet og tage pilespidsen. Kravl ned igen, og bind kluden omkring pilespidsen. Brug den til at fjerne skruerne i bagbedekningen. Nu skulle du have bogen. Hvis ikke det var den samling, skal du skubbe til den store kasse og kigge på reolen. Hvis den heller er der, skal du kigge på den grå kasse i reolen. Hvis den er der, skal du hænde mayonaisen ud foran den. Træk så tompalen hen under hullet i loftet. Kravl op gennem hullet, gå hen til urnen, åben den og tag den aske, der ligger i den. Kravl ned igen og brug nogen i kisten baglassen.

Hvis du stadig ikke har fundet bogen, skal du gå ned i kælderen, og gå hen til rutchebanen og smore den ind i tyggegummi. Gå op af den, og tag den kat, der er lavet af voks. Gå ned i kælderen igen, åben ovnen og smid katten ind i den. Nu skulle du gøre få bogen.

Tag tilbage til dit kontor og snak med Sophia. For at følge denne løsning skal du svare til hende, at du ikke vil have hende med, men hellere opleve lidt action.

Tag derefter til Monte Carlo.

Monte Carlo

Når du er kommet til Monte Carlo, skal du snakke med Trottier, der er en lille mand med gråt hår og brun tøj.

Sig:

1. Are you Alain Trottier?
2. I'm Dr. Indiana Jones of Barnett College
3. That's me.

4. What can you tell me about Atlantis?

Nu spørger Trottier dig om noget, som du kan se det rigtige svar på i Plato's Lost Dialogue.

Når du har fået hans kort, skal du tage med taxien ud til lufthavnen, og tage flyet til Algiers.

Algiers

Når du er kommet til Algiers, skal du gå lidt til venstre

og ind ad sidegaden. Når du er kommet hen til butikken skal du give Trottier kort til manden:

1. You mean you aren't Omar?
2. Can you arrange a meeting with Mr. Al-Jabbar?

Når Paul går skal du følge efter ham ud i hyen.

Bli ved med at følge efter ham (en lille rod pryk), indtil han går ind i et hus.

Når du er kommet ind i Omar Al-Jabbars hus, skal du bruge piskens på den ting, der hænger på væggen over nazistern. Nu skal du snakke lidt med Omar om, at du leder efter Atlantis o.s.v. Når Omar og Paul er gået, skal du tage pinden fra krucken og de to statuer fra bordet. Brug pinden til at fat i vasketøjet. Nu skal du ride på kamelen.

Orken

Nu skal du ride rundt til de forskellige lejre og snakke lidt med menneskene, og hver gang skal du vise dem kortet.

Følg den vej de siger, og når du har fået at vide, at du er meget tæt på, vil du kunne se et kryd. Hvis du bliver stoppet af politiet, skal du bare give dem svar nr. 1

Når du er kommet hen til minen, skal du kravle ned af stigen. Nu skal du føle dig frem til en maskine, og ca. midt på maskinen er der en ille knap. Tryk på den, så der kommer lys. Tag en del af den skibsskrog, der ligger over ved doren. Tryk på bolden, som de to tegninger kaster med, tag så stenhjulet, der ligger i hullet. Tag nu skålen, der ligger på bordet, og tag også pinden. Brug skåbden på "crumbling wall". Put pinden i hullet og sæt hjulet ovenpå. Kig nu i Lost Dialogue, for at se hvordan hjulet skal vende. Drei hjulet og tryk på pinden, så døren åbner sig. Tag hjulet igen. Gå igennem den åbne dør. Når du kommer op, møder du en nazist. Sig, at der er Klaus Kerner, der har givet dig lov til at grave hullet. Brug piskens, så maskingeværet falder ned i hullet. Når du har banket nazisten, skal du kravle ned af stigen igen, og tage pinden. Kravl op igen og op af rebten. Nus kal du flyve i luftballon. Du kan dreje ballonen med de to museknapper, og alt hvad der skal være er at styre ballonen mod Nord, på vej mod Kreta...

Her stopper vi for denne gang. Gå ikke glip af den spændende fortsættelse i næste nummer, hvor Indy kommer ud for nye strahader!

AGONY

Om vi kan takke Anders Klixbull fra København for, at vi nu ved hvordan man springer baner over, og får ekstra våben: Skriv FANTASY på et hvilket som helst tids punkt, og F1-F5 vælger våben, mens de yderst smukke baner nemmere kan ses, hvis man trykker Enter.

OG TAK TIL...

David Elin, Guldborg
Lasse Wendt, Viby J
Jesper Larsen, Rødvore
Christian S Laursen, Herning
Og Klaus Risiko

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:
Secret Service
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Månedens spilpræmier
er stillet til rådighed af

COKTEL VISION

eller
forny

Tegn abonnement og VIND i alt for kr. 14.500!

Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye Computers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til en af "Det Nye Computers" annoncører, efter eget valg)

I alt 53 gaver - HVER måned!

* TEGN helårs-abonnement på "Det Nye Computer", og deltag automatisk i



præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

* FORNY dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.
Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betal dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye Computer" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!
Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye Computer".

KUPON til nye abonnenter

Det Nye
Computer

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

JA TAK!

Jeg vil gerne være ny abonnent

Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

Amiga Expo '93!

Så går det løs igen! Alltidens største og eneste Amiga-udstilling i Danmark er igen på benene i starten af april!

Så skal du til det igen: ud og se det allernyeste til din Amiga, møde folkene fra branchen, vinde i konkurrencerne, spare hundrede af kroner, og i det hele taget have masser af sjov på Danmarks eneste Amiga-udstilling, Amiga Expo '93!

Nye lokaler!

Desværre brændte vores hidtidige udstillings-lokaler i Odd Fellow Palæt ned, og vi har sørget med lys og lygte efter et nyt sted at være.

Og nu er det lykkedes: Hotel Sheraton i midten af København! Faktisk er det langt bedre end Odd Fellow Palæt til udstillinger, og så ligger det utroligt centralt i forhold til Hovedbanegården og Vesterport station.

Hvis du har mulighed for at se Kanal 2, eller høre Radio Voice, skal du tænde for apparatet i ugen op til Amiga Expo '93, da vi kører store radio- og TV-reklamer for udstillingen. Der vil, ligesom i Århus, være mulighed for at købe forsalsbilletter hos din lokale

forhandler, og her sparer du altså penge på normal-billetten.

Hvad skal der ske?

Udover at tilmeldingerne allerede er begyndt at strømme ind, kan vi allerede nu garantere at der bliver noget for enhver smag.

Vi arbejder på flere projekter, og det skal nok blive spændende: sidste år havde vi jo både Trine Michelsen, der spillede stripoker LIVE, og det populære HUGO-show - og vi skal nok finde på noget der er (mindst) lige så sjovt og underholdende.

Som altid vil du have mulighed for at komme og gøre et rigtigt rovere-køb, for de fleste af udstillerne sætter gerne i anledningen af messen deres priser drastisk ned. Der vil selvfølgelig også være mulighed for at prøve de nye spil af, samt køre med musen på flere forskellige computer-programmer, med lyd, grafik og DTP.

Der vil være masser af eksperter på hver deres område, der vil kunne svare på alt hvad du kan finde på at spørge om, så kom!

Professional afdeling

Vi arbejder på at få en decideret professional afdeling op at stå. Her vil "de tunge drenge" stå inde, og under roligere forhold forklare om deres dyre systemer. Det er dog ikke helt afgjort endnu, det afhænger helt af tilslutningen til en sådan afdeling. Men alt dette skal du nok blive orienteret om i næste nummer. Vi hører dog gerne fra firmaer, der kunne være interesseret i en sådan afdeling.

Så er det tiderne: i år bliver Amiga Expo afholdt i begyndelsen af april, nærmere bestemt d. 2., 3., 4. april, på Hotel Sheraton.

Benyt dig af kuponen på denne side, hvis du kender en, der har fortjent årets "Amiga-Prisen"!

Ting jeg SKAL huske:

Amiga Expo '93
Hotel Sheraton, København
D. 2., 3. og 4. april

Navn 3:
Adresse:
Postnr./By:
Begrundelse:

Navn 1:
Adresse:
Postnr./By:
Begrundelse:
Navn 2:
Adresse:
Postnr./By:
Begrundelse:

Min(e) kandidat(er) til årets "Amiga-prisen '93":

SPILLEKLUB DANMARK KONKURRENCE

TV SPIL PÅ POSTORDRE. BESTILLINGSTLF. :

75 45 44 43

MANDAG-FREDAG KL.16-18

S-NES SPIL:

AXELAY	598.- X
ADDAMS FAMILY	598.- D
F-ZERO	498.- D
FATAL FURY	698.- X
JOE & MAC	598.- D
KRUSTY'S FUN HOUSE	598.- D
LEATHAL WEAPON	648.- X
MAGICAL QUEST	648.- X
PRINCE OF PERCIA	648.- X
SIM CITY	498.- D
STREET FIGHTER II	598.- D
STAR WARS	648.- X
SUPER MARIO HART	498.- D
SUPER TENNIS	498.- D
SUPER SOCCER	498.- D
SUPER ADV. ISLAND	598.- D
SPACE MEGA FORCE	648.- X
RIVAL TURF	598.- D

SPIL TIL GAMEBOY:

MEGAMAN II	338.- X
MEGAMAN III	358.- X
TERMINATOR II	348.- X
ALIEN III	348.- X
STAR WARS	348.- X
SUPER MARIOLAND II	348.- X
MARIO+YOSHI	348.- X

SPIL TIL MEGADRIVE:

SONIC II	378.- X
TALE SPIN	498.- X
BATMAN RETURNS	498.- X
INDIANA JONES	498.- X
TERMINATOR II	498.- X
NHLPA HOCKEY	498.- X

INDSEND KUPONEN FOR KOMPLET LISTE AF SPIL.

D: TYSKE IMPORTSPIL MED TYSK VEJLEDNING
X: AMERIKANSKE SPIL MED AMERIKANSK VEJLEDNING. OBS: ADAPTER NØDVENDIG.

SUPER - NINTENDO
MED STREETFIGHTER II

KUN 1649.-

1 STK. SUPER
NINTENDO M/SF II.

Der gives direkte besked til vinderen.
Indsend kuponen inden d. 31/3 til:
SPILLEKLUB DANMARK,
POSTBOX 175, 6701 ESBJERG;
så deltager du i konkurrencen.

JA TAK SEND MIG ET KATALOG.

NAVN: _____
ADRESSE: _____
POST NR.: _____
BY: _____

2-D Animation

For at kunne lave grafik-animationer er softwaren et vigtigt redskab. Derfor har vi lavet en oversigt over de mest gængse programmer, så du hurtigt kan få et overblik over udvalget.

Af Flemming V. Larsen

Før man for alvor går igang med at lave sine animationer, er det vigtigt at have de rigtige redskaber. Når det drejer sig om computer-animation er en væsentlig del af disse redskaber softwaren. Som vejledning har jeg derfor lavet denne oversigt. Den er ikke fyldesgørende; men indeholder de mest gængse programmer. Jeg har undladt at medtage decideret presentations- og programmerings-software som Director, Deluxe View, Amiga Vision osv. - De vil blive behandlet i en senere artikel.

Integrerede animations-programmer

Fantavision. (Broderbund)

Beskrivelse: Animationsprogram med lyd. Arbejder enten med IFF-brushes eller med specielle "elastik-figurer" (en lidt primitiv form for vector-morph, hvor figurerne har nogle ankerpunkter, som man kan trække i og derved ændre formen over en billedsekvens.) i et eller flere animerede lag over en IFF-baggrund.

Formater: Alle baggrundsfarvevalg (incl. HAM) og standard oplosninger i PAL eller NTSC (incl. Overscan). IFF-billeder, IFF-lyd (8SVX) og eget anim-format, som kun kan afspilles via den medflg. Fantaplayer.

Negativt: Understøtter ikke animbrush eller Anim opt 5. Elastik-animationerne kan kun arbejde med figurer (polygoner) med omruds af rette linier (ikke bezier-kurver). Kræver separat grafikprogram til udarbejdelse af baggrunde/forgunde/brushes.

Positivt: Brugervenligt og nemt at gå til. Godt lydmodul.

Værdi: Tiden er nok løbet lidt fra dette animationsprogram. Men til visse special-opgaver kan det måske være løsningen.

Moviesetter. (Gold Disk)

Beskrivelse: Modulopbygget animationsprogram med lyd. Arbejder med animerede figurer og bag- og forgrunde i flere lag og scener. Set-editor (animerede figurer) med tegne-/male-redskaber. Indbyggede billeddovergange (bla. spiral, persienne, indblænding). Story-board som viser

de enkelte scener. Mulighed for at gemme (og distribuere) animationer som enkelt fil (komprimeret) eller som løse moduler ("sets", lyde, for- og baggrunde).

Formater: Max 32 farver, lo-res (incl. overscan) PAL eller NTSC. IFF-lyd. Eget anim-format som kun kan afspilles via den medflg. Movieplayer.

Negativt: Understøtter ikke standard animbrush (har sit eget "Set"-format) eller Anim opt 5. Skærmplosningen for dårlig til mere proff. arbejde. Begrensete grafik-værktøjer. Kræver separat grafikprogram til udarbejdelse af baggrunde/forgunde/brushes.

Positivt: Scene-opbygningen gør det muligt at bruge flere paletter i en anim. Den lagdelte animationsteknik gør det nemt at lave ændringer undervejs uden at miste dele af de enkelte frames. Godt lydmodul. Nemt at distribuere animation på flere disketter. Story-board'et giver et godt overblik og nem søgning under redigering. Kan køre med 512 kb.

Værdi: Eric Schwartz' har med sine animationer (fx. Anti-Lem-

min) vist, at det, trods den lave oplosning, er muligt at lave virkelig gode animationer med dette program. Lidt synd at det er fra for animbrush-formatet blev udviklet.

DeluxPaint IV. (Electronic Art)

Beskrivelse: Integreret grafik og animationsprogram. Specialiteter som Morph (animeret overgang mellem to brushes), Lysbord-effekt (se gennem flere lag tegninger), Perspektiv, Move (animation af en figur bevægelse langs x y og z-akse) med "Ease-in eller out" (acceleration hhv. deacceleration af bevægelse) og det bedste Stencil-værktøj (beskytter farver eller figurer mod overmalning).

Formater: Alle farvevalg (incl. HAM) og standard oplosninger i PAL eller NTSC (incl. Overscan) + Super-bitmap (Max-størrelsen afhængig af forhåndsværende RAM). IFF, Animbrush og Anim opt 5 (+ Expanded Anim). Vær dog opmærksom på at IFF-formater ikke altid følger standard (Hvis man gemmer sit billede med Stencil eller udvidet palette, vil de fleste andre programmer have svært ved at læse dem!).

Negativt: Ham-delen er altfor langsom. Ingen AREXX-port. Ingen lyd. Middelmådig animplayer, som øder for meget RAM i forhold til ydeevne (Ny og måske bedre fra vers. 4.1)?! Ekstra betaling for dansk manual.

Positivt: Det mest omfattende og mest brugervenlige program, både når det drejer sig om animation og grafik. Dansk manual.

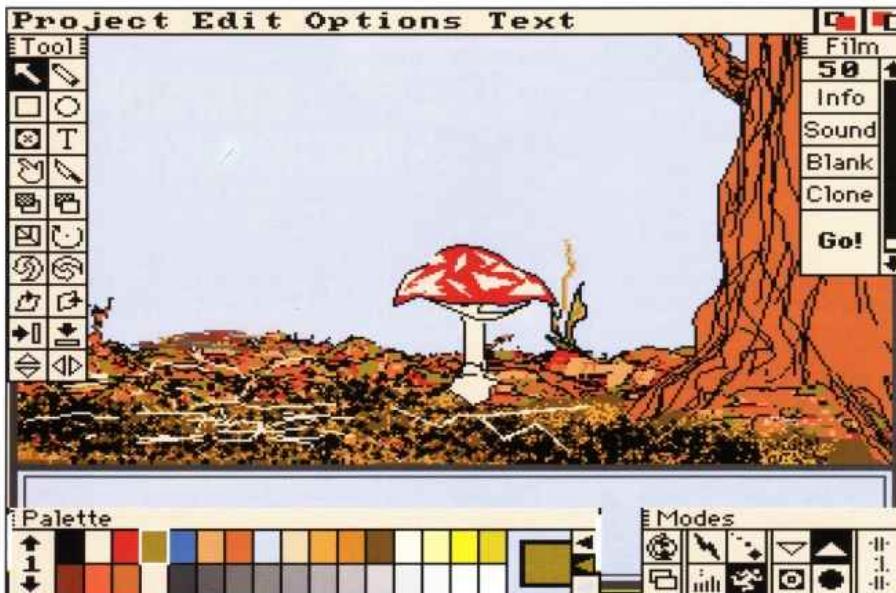
Værdi: Dette program må man eje. Det er udfra dette, man måler alle de andre!

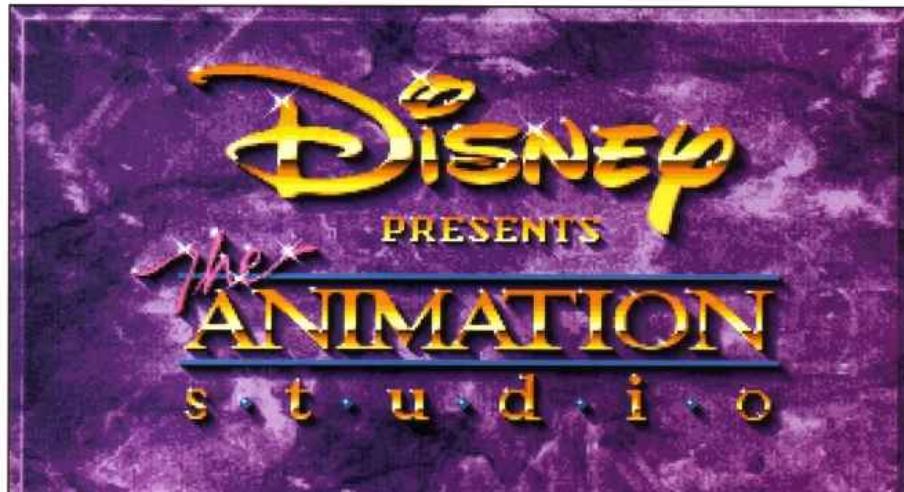
Animation Studio. (Disney)

Beskrivelse: Modul-opbygget animationsprogram med lyd. Filosofien bag programmet har været at arbejdsgangen skulle ligne det man kender fra et traditionelt animations-studio. Dvs. streg-tegning med lysbord-effekt (onionskin), redigering-skema (exposure-sheet) med lyd og sidst farvelægning (Ink & Paint).

Formater: Max 32 farver, alle standard oplosninger (incl. over-

Fantavision





The Animation Studio

scan) NTSC og PAL, IFF, Anim opt 5 og CFast (programmets eget anim-format som tillader lydspor).

Negativt: Begrænsede tegneværktøjer i forhold til DPaint. Ingen understøttelse af animbrush.

Positivt: Mulighed for at bruge tasterede farveflader (blandingsfarver). Lydspor. Forholdsvis nem og logisk redigering via exposure-sheet.

Værdi: Da det meste af det, man kan med Animation Studio, også kan udføres med DPaintIV. Og da DPaintIV er udnyttet med langt flere og bedre værktøjer, er det kun muligheden for lydspor, som taler for dette program.

Spectracolor (Aegis/Oxxi)

Beskrivelse: HAM grafik og animationsprogram med flere gode grafikværktøjer, som ikke findes andre steder, fx. "3-D"-wrap (lægger en brush omkring en af de fast definerede figurer, bl.a. kugle, terning, kegle) med hotspot-lysvirkning. Animering af brush eller animbrush efter tegnet spor.

Formater: Kun HAM, alle

standard oplosninger op til Interlace (incl. overscan) PAL og NTSC. IFF, Animbrush, Anim opt 5.

Negativt: HAM-formatet er ikke det mest velegnede til frihåndstegning. Lidt for uoverskuelig brugerflade.

Positivt: Rimelig hurtigt (i forhold til DPaintIV's HAM-del). Mange gode effect-værktøjer.

Værdi: Som før nævnt finder jeg ikke HAM særligt velegnert til alm. 2-D animation. Men som animations- og grafikværktøj for indscannede billeder er det et udmærket program.

Special-værktøjer

Udover et animations-program, kan det også til være rare at have nogle gode programmer til mere specielle opgaver eller delprocesser. Her følger nogle lister over de bedste special-værktøjer.

Billedredigering/palettekonvertering.

Ønsker man at bruge allerede eksisterende billedmateriale i forskellige formater i sine animeringer - og/eller vil man finde den bedste palette til en given anima-

tion - kan et af flg. programmer være til stor hjælp.

Butcher/Photolab Colors/Pixmate

- 3 ældre men dog rimelig gode programmer til konvertering af standard IFF-billeder (ikke 24-bit).

The Art Department Pro

- Professionel konvertering. Arbejder intern med 24-bit (16 mill. farver). Også billeder fra andre computerer (Mac, Dos, Sun m.fl.). Intet er dog gratis - kræver min. 3 Mb RAM (Hi-res 5 Mb).

ImageMaster

- Som ovenstående. Dog med større vægt på farve-redigering. Virkelig et farvelaboratorium for den krasne (men pas på, man mister nemt overblikket). Dertil kommer et fantastisk morph-anim modul, med meget bedre kontrol over processen end i DPaintIV. Min 3 Mb (anbefalet 5 Mb).

Mirage

- Et lovende program i stil med de 2 foregående (Endnu ikke at købe i skrivende stund!). Skulle kunne bruge harddisk som RAM og derfor køre med mindre øgte RAM.

Animation Brigde



Special-effect

Med disse programmer kan man bl.a. lave specielle overgang mellem billeder (fx. som sider i en bog, konfetti og persiener). Programmerne herunder kan gemme disse som iff-billeder eller animationer - og bør kun benyttes til at lave effekter på billed-udsnit. Ved helbilled-overgang er det oftest bedre at bruge præsentationsprogrammer som Amiga-Vision, Scala eller Deluxe Video, som laver overgangene "realtime".

Adorage

- Hurtigt og godt tysk program, dog med et begrænset antal effekter.

Animagic

- Med et antal mere eller mindre gode effekter; men med mulighed for selv at definere og redigere. Desværre et lidt ømtåleligt program som af og til går ned!

Diverse PD-programmer.

Også på PD-markedet kan man hente gode animations- og grafik hjælpe-værktøjer. Nedenstående er blot et lille udpluk af dem, jeg bruger oftest - der findes mange flere (Vær dog opmærksom på at mange amerikanske programmer ikke understøtter PAL). Find dem via BBS eller fra diverse PD-serier, som Fred Fish.

ShowAnim

(Anim-player med mange styremuligheder)

PPAnim

(Anim-player, som også kan afspille animationer crunchet med Powerpacker)

AnimToIFF

(Splitter en animation op i enkeltbilleder)

AnimToBanim

(Laver en animation om til en Animbrush)

Abridge

(Konvertering mellem diverse typer af Anim opt 5 animationer)

Adorage



TEKNIK BREVKASSE

Ved Lars Jørgen Helbo

Kickstart 3.0

- Angående det nye chip-sæt AA. Kan man installere det i en Amiga 500+?

- Hvad med Kickstart 3.0, som jo nok også skal bruges, kan det installeres i den sidste frie plads i Kickstart-omskifteren?

- Og hvad med min GVP 120 MB harddisk, kan den autoboote fra 3.0?

- Hvis det ikke kan lade sig gøre, at installere AA-chip sæt i min A500+, kan jeg så bruge min GVP harddisk med den nye A1200?

*Tom Westermann
Højbjergvej 103
2730 Herlev*

Umiddelbart ser det sort ud. Det har ganske rigtigt ingen mening, at installere AA-chipsættet uden Kickstart 3.0; men i Amigaen er der hverken plads til det ene eller det andet.

Kickstart 3.0 ligger nemlig på to 256 KB-chips, hvor alle tidligere versioner kunne være på en. Kickstart 3.0 kan altså ikke installeres i de "gamle" Amigaer eller i en Kickstart-omskifter.

Det vil heller ikke være muligt, at bruge harddisken til den nye A1200, da denne mangler expansion-porten.

Man kan selvfølgelig ikke forudse, hvad opfindsomme firmer efterhånden vil bringe på markedet; men for tiden er der ingen muligheder.

Laserprinter m.m.

1. Min laserprinter kan ikke printe fullpage-grafik uden en ram-udvidelse; skal sådan en installeres på et service-værksted, eller er det noget man selv kan klare, og er 1 MB nok?

2. Hvorfor er der aldrig mere

end 114 MB ledig plads på en 120 MB harddisk?

*Thomas Grønnelov
Gammelbyvej 54
7323 Give*

1. På en laserprinter skal hele siden kunne være i printerens RAM-lager. RAM-forbruget til grafik beregnes, ved at gange billedeets højde, bredde, vandret og lodret oplosning. Resultatet er et meget stort tal i bits. En A4-side med 300 dpi fylder dermed ca. 1070 KB. En udvidelse på 1 MB ud over den interne RAM er altså nok.

De fleste laserprintere har udvidelsesslots til ekstra RAM. Hvis det er tilfældet, kan man sagtens udvide selv; men se i manualen, der er det sikkert beskrevet.

2. En del skyldes systemfiler, som ikke kan fjernes fra harddisken, resten skyldes kreativ reklame. Men hvis man sætter 1 KB=1000 bytes (istedet for 1024), kommer man jo også næsten op på 120 MB.

Tegneprogram

Finds der et tegneprogram, hvor man kan arbejde med centimetermål til f.eks. plantegninger og i A4 format.

Jeg skal bruge et tekniske tegninger til eget brug. Hvis ikke, hvordan omregner man så målene i f.eks. DPaint, der jo er i pixels til 1 cm, og hvor stort skal lærrædet være, for at svare til en A4-side.

*Alla Christensen
Blåshøj 5 1tv
3000 Helsingør*

DPaint er et ganske fremragende pixelorienteret maleprogram; men det er netop ikke et tegneprogram, og derfor er det ubrugligt til tekniske tegninger.

Du skal derimod bruge et

objektorienteret tegneprogram eller et CAD-program. I sådann program er det ikke forskelligt farvede punkter på skærmen, der saves; men objekter som linier eller cirkler. Samtidig er det muligt, at tegne præcis i målestoksforslæde og lave store tegninger, ofte helt op til A0.

Til Amigaen kan jeg umiddelbart anbefale det tyske program MaxonCAD.

Harddisk?

Jeg har nogle spørgsmål, da jeg ikke ved, om jeg skal købe en harddisk, et ekstra disketteredrev eller begge dele.

1. Hvis jeg har en harddisk, er det så nødvendigt, at have et ekstra disketteredrev?

2. Kommer min computer til at loade hurtigere, hvis jeg har 2 drev?

3. Hvad betyder det, at man skal boote sin computer, hvis man installerer noget på harddisk?

*Peter Hvilstom
Elmehusene 181
2600 Glostrup*

1. Nej, hvis man har en harddisk er et enkelt disketteredrev normalt tilstrækkeligt. Man kan forestille sig helt særlige situationer, hvor det alligevel ville være rart med to disk-drev; men køb harddisken først, og prov, om det ikke er nok.

2. Amigaen loader ikke hurtigere med 2 disketteredrev. Faktisk vil den loade en ubetydelig langsommere, fordi drev nr. 2 bruger lidt RAM og CPU-tid. Fra en harddisk loader Amigaen derimod 10-20 gange hurtigere end fra en diskette.

3. Det betyder, at man skal starte Amigaen forfra, evt. ved at trykke på Control og de to Amiga-taster. Det skyldes sikker, at installationsprogrammet

skriver noget i startup-sequence, som så skal aktiveres.

A500 med fejl

Jeg er den delvist lykkelige ejer af en A500, men den er efterhånden begyndt, at opføre sig lidt (læs:meget) underligt.

Jeg har 1 externt disketteredrev og har ombygget mother-boardet til 1 MB chip-MEM. Sagen er, at når computeren læser/skriver til/fra DF0:, og man indsætter eller fjerner en disk i fra DF1:, tror computeren pludselig, at der ikke længere er en diskette i DF0:

Meldingen: You MUST insert disk XXX into drive DF0: dukker op på skærmen! Det samme kan også ske fuldstændig uproveket, uden at nogen overhovedet rører computeren!!

Som om det ikke var nok, har min A500 en anden underlig bug. Min mousepointer opfører sig underligt under linje 240 (vertikalt) (det er her NTSC-oplosningen rækker til). Når pointeren bevæges i dette område, laver den 3-4 ekstra "pointere", som under bevægelsen ligger 2-3 pixels efter hinanden.

Jeg håber meget, at du kan/vil forklare disse fænomener, da jeg er i tvivl om, om jeg skal købe en ny computer. Eller om evt. en ny Denise er nok.

*Morten Krogh Andersen
Vagrelvej 10
8382 Hinnerup*

Når en diskette skiftes, sendes et signal til Amigaen gennem ledningen CHNG. De op til 4 drev er forbundet i serie, og derfor bruges samme ledning uanset hvor disketten skiftes. Amigaen skelner mellem de 4 drev v.h.a. signalerne i 4 andre ledninger. De har betegnelserne SEL0 - SEL3. En løs forbindelse i en eller flere af disse ledninger kunne altså udmærket være årsagen til dit problem.

Alle ledningerne ender imidlertid ved to chips CIA-A og CIA-B, og de er kendt for at være meget sarte. Fejlen kunne altså også ligge i en af dem. Men uanset hvor fejlen er, bliver du nødt til at sende Amigaen til reparation på et autoriseret værksted.

De ekstra mouse-pointere skyldes en fejl i nogle ældre Kickstart-versioner. Det er normalt uskadeligt; men du kan slippe for problemet ved at skifte til Kickstart 2.x.



GAMEPLAY

ACTION
PACKED
ISSUE!

"De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af ESCape, Fun Ware, Interactivision, og diverse engelske og franske softwarehuse"

INDEX

- 37 Indy IV
- 38 Dune II, WWF
- 39 Street Fighter II

- 40 Wing Commander
- 41 Inca
- 42 F-15
- 43 Sim Earth

- 44 Stunt Island, Car & Driver,
- 45 Bards Tale Construction Set
- 46 Rome, Aquatic Games
- 47 Shorties



"Tah ta-ta-taah tah-ta-taah,
duh-bi-du-bi duh-bi-duuh -
og smæld!"

**Ja, hvem tror du?**

Indiana Jones er tilbage, og denne gang skal han udrede Atlantis' skæbne i verdens første filmlicens uden film. Manuskriptet er skrevet, men kameraerne kommer nok aldrig på plads.

Det var ellers en biograftur, jeg kunne se frem til, før her er en handling, der er mange gange bedre end den i Always Ultra- tynde historier fra Indias ungdom. Året er 1939, og den hatteklaedte, piskesvingende arkæolog modarbejder ihærdigt nazisternes forsøg på at finde Atlantis. Med spionen Klaus Kerner i en prominent rolle er det Hitlers plan at udnytte sagnbyens formodede enorme energireserver i nogle ligeså enorme bomber.

Men hvor i verden ligger Atlantis?

Hvis svaret stod i en af bøgerne på kommunebiblioteket, var der sikkert allerede souvenirkutikker og lommetyve overalt i byen, men det gør det ikke, så det er der ikke. Indiana Jones er på bar bund, men der står han ikke ret længe. En tvivlsom oversættelse af "Platons forsvundne samtalere" og et lige-så tvivlsomt bekendtskab med Sophia Hapgood, der har åndelig kontakt med en atlantisk gud ved navn Nur-Ah-Sal, sætter hurtigt gang i den meget indianske handling: masser af stuntscener, rappemærkninger og optagelser fra hele verden...

Eneste store spørgsmål: ender Indiana Jones virkelig i sengen med den kvindelige hovedrolleindehaver, når han hader hende så meget fra starten? Kan det være anderledes, bare en enkelt gang?

Mit navn er Indiana Threepwood

Denne filmiske beretning fortælles på præcis samme måde og med ligeså meget flair for detaljen som i historierne om Guybrush Threepwood. Indiana Jones går rundt i kulisserne på de øverste tre-fjeddede af skærmen, mens de ni mulige kommando-

er og indholdet af arkæologens lommer vises nederst.

Musen bruges til alt. Klik et eller andet sted på billedet, og Indiana Jones går derhen, peg på noget, og computeren skriver, hvad det er, hvis det har betydning for handlingen. Selv avancerede kommandoer kan stykkes sammen med gentagne klik. Tryk på "brug", vælg haveslangen fra lommerne og tryk på det åbne benzindæksel: Indiana Jones stopper slangen i tanken og er klar til at udføre næste ordre. Problemerne kan være lede, men de er (næsten) altid logiske, og langt de fleste er virkelig



Amiga: Den yndige rodhærede dame bag talerstolen er Sophia, som du nok skal blive træt af. Bemærk venligst narre-spøgset til venstre...

godt udtænkt. Mange løsninger er så ligefremme, at de ikke er til at se.

Heldigvis er der ikke noget, der lægger pres på tenkemusklen, og selv om din position selvfolgentlig kan gemmes på diskette, behøver du ikke være bang for at eksperimentere. Du får (næsten) altid en ny chance, hvis det første forsøg kikser. Ikke strengt logisk, men absolut et løft for gameplayeret.

"Hvis Darwin havde ret, stod du ikke her!" "Snak med" er altid et højdepunkt. Computeren serverer mellem et og fem mulige svar, som du kan vælge og vrage imellem. Har du lyst til at være alvorlig, morsom eller næsvis på den typiske Indiana-maner? Designerne har ryddet så meget op i deres ideer, at selv de platteste vitser er af høj kvalitet, og her er ikke noget med at du på grund af et forkert svar. I bedste fald kan du prøve at snakke med vedkommede igen og sige undskyld, i værste fald må du tage dine bokser som en mand. Eller uddele dem som en. Actionsekvensen er simpel, og du kan hygge dig med den eller trykke på "snyd"-knappen for at komme videre med det samme uden skrammer - og point.

Ret tidligt i spillet skal Indiana Jones vælge, om

han vil arbejde sammen med Sophia, løse problemerne alene eller slå sig igennem med nærverne. Valget er ikke bare en gimmick - problemerne i den midterste del af spillet varierer så meget, at man fristes til at gennemføre på mindst to måder; bare for sjov. Gang i den og ballade er der masser af fra den ene ende af verden til den anden, til lands, til undervands og i luften...

At jonglere med disketterne

Sådan et mastodontisk sammenskrab af ideer og billeder kører fint på en hurtig PC med god plads på harddisken. Men på en Amiga med to drev går det knap så godt. 11 disketter skal holdes i luften på Én gang, og der skal skifte tre styks bare for at komme til at læse i Platons bog. Alligevel er grafikken i spillet så hurtig og handlingen så underholdende, at jeg fortsatte med stor entusiasme og glæde...indtil Algier.

Her går grafikken nærmest i stå, og Indiana Jones bruger 80 sekunder på at tilbagelægge de 8 cm mellem tiggeren og taget. Kun problemernes kvalitet holdt mig fra power-knappen, men det var tæt på. Heldigvis vender hastigheden tilbage på de senere lokationer, men angstens sidder stadig i kroppen. Vil det ske igen?

Kob selv spillet og find ud af det. Humoren og udfordringen er pengene værd.

Jakob

AMIGA1mb
avt.

Indiana Jones og de andre medvirkende er flot tegnede og animerede i de mindste detaljer. Vor helt slår ud med armene, piller ved hatten og stirrer anklagende på Sophia, der giver igen med et trodsigt kost med sit lange, røde hår. Baggrundene er flotte og fulde af overraskende kamerasvinkler. Alt akkompanieres af en passende bagegrundsmusik, der udvikler sig i takt med handlingen, men aldrig rigtig bliver andet end muzak.

Plot, design og problemer er helt i top, men sine steder har computeren svært ved at følge med. Mit råd: bør over med den og kob dette hit-spil på trods.

Grafik	93%
Lyd	78%
Gameplay	92%

OVERALL
91%**PC**

Indiana Jones: Fate of the Atlantis har været ude længe på PC, og er betydeligt hurtigere.

DUNE II

WESTWOOD / VIRGIN



PC: Dune har flot og tydelig grafik - her er vi øjenvidner til et angreb på basen.

Paul Atreides kloede sig i det skæg, han ikke havde. Siden Keiser Frederick IV havde givet de tre store familier Ordos, Atreides og Harkonnen lov til at udvide Spice på samme tid, havde der været krig i luften.

Selvfølgelig vidste han godt, at det var smart af kejseren. På den måde ville alle knokle for at levere så meget som muligt, men i virkeligheden blev der brugt mere tid på at skyde fjender end på rent faktisk at stikke spaden i jorden. De store Høstere var byttet ud med tanks, bønderne havde fået lasergeværer i hånden. Spice blev kun høstet for stadigvæk at være i stand til at producere nye våben, der blev sprængt lige så hurtigt, som de dukkede op.

Det startede ellers godt. I det nye distrikt havde

Atreides bygget betonplader til sit fundament, og havde derefter anlagt en energikilde. Med energien kunne han drive et rafnaderi, og så var grunden til en Spice-produktion lagt. Men hurtigt havde det været nødvendigt at udvide med barakker, våbenfabrikker og radarstationer...

My Choice is Spice

Sådan går det meget nemt i Dune II - faktisk alt for nemt.

Spillet er en slags "Sim City" med en militær dimension, der tager over fra det øjeblik, man lokaliserer fjenden i det landskab, man starter i. For hvert område er der et mål; at udvinde nok Spice eller at smide den anden ud af området. Man starter derfor med at lave Høstere, Spice-siloer og rafnaderier.

Men hurtigt bliver Spicen brugt til at lave små enheder med. De små enheder skal rejse ud i landskabet, møde nye mennesker og slå dem ihjel.

Ofte er kampene så krevende, at man bruger al sin Spice på at bygge eller købe våben, istedet for at udvide med flere fabrikker, og så gælder det ellers om at komme først med så meget som muligt.

Spillet består hovedsageligt af to ting: at dirigere fabrikkerne og at dirigere tropperne. Fabrikkerne skal have at vide, hvad de skal fremstille, og så er altting lykke og lutter lagkage, så lang tid du har ressourcerne.

Tropperne er lidt mere besværlige. De skal have at vide, hvor de skal gå hen, og skal have at vide, hvilke styrker de skal angribe, hvis der skal angribes.

Kniv på krigen

Og det skal der - med rakettæstninger, missilbarrier, et utal af forskellige tanks, endnu flere slags fodsvampede fodfolk, sabotører, stalinorgler og det, der spiller mere falsk.

Det første mål er at tilkæmpe dig de områder, hvor der udvindes Spice - og at forhindre fjenden i det samme. Når det er gjort, gælder det om at vinde territorie, men desværre er der ikke noget med at bygge forts for at sikre de kvadratmeter, du har

fælt fat i siden sidst. Alle bygninger SKAL hænge sammen, så vil du have mere, skal det hugges fra fjenden.

Det er faktisk lidt synd, for det gør Dune 2 langt mindre strategisk, end det kunne være. F.eks. er der en grænse for, hvor mange tanks, man kan have ude af gangen. Manualen foreslår, at man kan skyde nogle af sine egne, dårlige tropper, for at kunne bygge nye. Det synes jeg nu ikke er nogen god ide.

En anden irriterende ting er sandormene, der pludseligt dukker op som en anden hudorm, og sluger mænd, Høstere og tanks.

Spilletlets største ulempe er dog ensformigheden, for selvom det hele er spændende, afspudset og flot, bliver man en smule træt af de kampe, der kun varierer i våben og modstander.

Men Dune 2 er endnu et bevis på, at Westwood er gode og alsidige programmører. Dune 2 er underholdende, flot, udfordrende og meget anderledes end det første Dune-spil fra Cryo.

Christian

PC			
VGA	Sound Blaster, Ad Lib	640 k	7MB

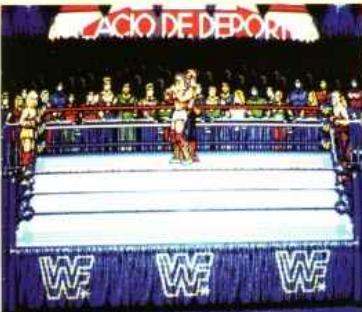
Grafisk er der ikke noget at klage over. Det er nemt at genkende de forskellige enheder og bygninger, ligesom still-billederne af bl.a. din rådgiver er kulørte og flotte.
Det somme kan siges om musikken, mens man dog sovner lidt bedre effekter i selve spillet.
Dune 2 er flot, sjovt og underholdende, men mister lidt af sin tiltrækning, når man har spillet et par missioner.

Grafik:	88%	OVERALL
Lyd:	83%	83%
Gameplay:	81%	

AMIGA
En Amiga-udgave er på vej.

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

OCEAN



Amiga: De to følser overvejer, hvad de selv hedder.

Makværket

- et teaterstykke i et akt.

Medvirkende: En Amiga (kan evt. afsløses af PC eller C-64) og to smagsforvirrede unger.

Amiga: WROOOOOOOAAAAAAAR-

RRRØØØØØØØØHHHHHH

Benny: Orv, Jonas, hørte du det? Det er mit nye Wrestlingspil, som min mor lige har købt til mig. Jeg plagede hende et halvt år.

Jonas: Wrestling! Fedest! Det er da det med Sardjant Sláter, Hålk Hägan og Altimajt Warrior. De er eddermame' rá. Bare der var mig, der fik lov til at banke min lillebro til lirekassemand.

Benny: Sel! Nu er det igang. Arj, hvor er det råt. Det er da "Tag-Team Wrestling."

Jonas: Näh! Du..øhhhh...hvad er "Tag Team" for noget?

Benny: Jo, det er når der istedet for to Wrestler er fire, fordelt på to hold. Der er altså to på hvert. Og når den ene så næsten er død, løber han ud til ringen, klasker næven mod sin kammerat, og så hopper han ind og så afløser han ham, og når han den anden så lever igen, kan han så hoppe ind og...

Jonas: Waaaauuu...det er da til at få fræderen over! Så kan vi spille to. Lad os gå igang! Hvad siger manualen?

Benny: "Dit Tag Team skal...visitte...forskellige byer og slå alle modstanderholdene...og så slå Legion of Doom."

Jonas: Sejt. Orv se! Vi skal vælge vores vræstere. Jeg vil være Hålk Hägan! Men hvad betyder stjernerne efter hans navn?

Benny: "Trademark Marvel Grou..."

Jonas: Hvor godt! Orv, se, vi skal slås mod Nasty Boys først.

Benny: Ja, man kan se hele ringen. Se, de er i

højre side, og vi er i venstre.

Jonas: Godt nok, Benny, du har smidt ham ud af ringen! Han må kun være derude i ti sekunder. Hvorfor kravler han ikke ind igen?! Er det en fejl i spillet?

Benny: Næ, det er bare fordi jeg slog ham hårdt...

Jonas: Men han står op.

Benny: Nå, nu skal vi slås mod Money Inc. Dem har jeg set på Eurosport.

Jonas: Orv, se, han løb lige imod dig og smed sig i jorden. Og du stod der ikke engang.

Benny: Det er et trick. Se! Nu står han oven i min mand og slår, men han rammer ikke! Fryd for ham, tag den.

Jonas: Hvordan laver du dine bevægelser, hvar, Benny?

Benny: Jeg trykker på Fire, og så slår og sparker jeg, og når han så lægger ned, sparker jeg til ham. Se! Jeg kravler op i ringhjørnet! Nu hopper jeg ned på ham!

Jonas: Jamen, der stod han da ikke! Slog du dig?

Benny: Nej, bare kom ind. Du overtager.

Jonas overtager

Jonas: Du, Benny, hvad er forskellen egentlig på modstanderne, hvar? De ser jo bare lidt forskellige ud. Nej, se, nu står han også ude for ringen, og kommer ikke ind. Vi vandt igen!

Benny: De er ikke ret pæne, hva?

Jonas: Nej, men det er ikke udseendet det kom-

STREET FIGHTER II

U.S. GOLD



Hvis du er sådan en rigtig grill-før, der ofte hænger ned på det lokale hjørne og spiser "kloakogler med slam og ekstra remu" sammen med sjukkerne, så er der en vis sandsynlighed for, at du har set Street Fighter II.



Amiga: Her er det Guile mod et stort russisk brod. Hver modstander kræver hver sin teknik

Street Fighter II er nemlig på forbløffende kort tid blevet overraskende populært. Stort set alle er blevet tiltrukket af de store sprites, den hurtige action og de samplede støn, når en af pixelkamperne trykker næsen ind på den anden. Og som følge af den store popularitet, er det ikke så sjældent, at man ser en samling rødder stå og hælle mønter i en Street Fighter II - måske en slags opvarmning for de selv går ud og svinger batten?

"Ska' do ha' nåjen på kajææen?"

Så er det, at de såkaldte "smarte forretningsmænd" kommer ind i billedet. De forsøger at tælle de mønter, der med gruopvækkende hast forsvinder ind i de sorte revner, og tænker, at alle de mønter måske kunne dale ned i deres lommer istedet. Og vupti! En ny

licens er købt.

Heldigvis for alle grill-froerne og andre eksotiske dyrearter, er konverteringen for en gang skyld så god, at den er verd at spilde spilletid på.

Ikke at vi ikke har hørt om det før: Du skal vælge en af 8 boller fra mere eller mindre eksotiske lande, og skal derefter fræse verden rundt og lemlestede resten. Klarer du det, skal du lemlestede 3 andre, og så kan du tage hjem til din familie, og fortælle gó-historier om trolde, prinsesser og priser på 200 kg med knojer.

Der hvor Street Fighter II adskiller sig fra Double Dragon, Street Fighter, Renegade og hvad de ellers hedder, er den utrolig professionelle udførelse, der giver den for denne type så spil så overraskende fornemmelse: at der rent faktisk er blevet tænkt lidt over tingene.

Strøm, cirkelspark og superslag

Først og fremmest er der naturligvis de forskellige krigere, der er MEGET forskellige. Feks. er der inden Dhalsim, der ligner en Ghandi, men snarete er en Bruce Lee med fire-meter-arme, ildkugler og yoga (uhah!). Eller hvad med Blanka, et monster fra Brasiliens jungle, der kan sende strøm gennem hele sin krop og nikke skælder? Eller hvad med sumobryderen, den kinesiske amazone eller de to ganske "normale" fyre, der bare er til karate, garneret med lidt superspark og et par fireballs?

Alle personerne har mulighed for at sparke og slå i tre forskellige højder, men derudover har de også deres specielle våben, der kan bruges i en kri-



Amiga: En af bonusbanerne; vores allesammens volds-helt skal forvandle en bil til reservede!

sesituation. Og animationerne er tilpas varierede til, at man virkelig gider at spille spillet igennem med alle 8.

For at besejre en modstander skal man tappe al hans energi på 90 sekunder. Kommer din modstander ind i en rigtig hård stime, er han/hun groggy et par sekunder, som du så kan udnytte til at udgive gratis klapkager, forsøge med et kast, en skalde eller lignende, der gør livet hårdere og kortere for din modstander.

Men modstanderne er så forskellige, at du skal have mere end en taktik, hvis du skal klare dig. Og den modstander, du synes var nem med en krig, kan være rigtig svær, hvis du møder ham med en anden.

Fight!

Øg der er masser af andre features. Du kan spille på hele 8 sverhedsgrader, eller hvis du spiller mod en levende modstander, kan den ene spille med handicap. Der er flere forskellige bonusbaner, heriblandt en bil, der bare skal ødelægges så meget som muligt på 45 sekunder!

Primitiv? Måske. Men primitivitet kan være ganske fornøjelig, hvis bare den er godt lavet. Og det er Street Fighter II.

Christian

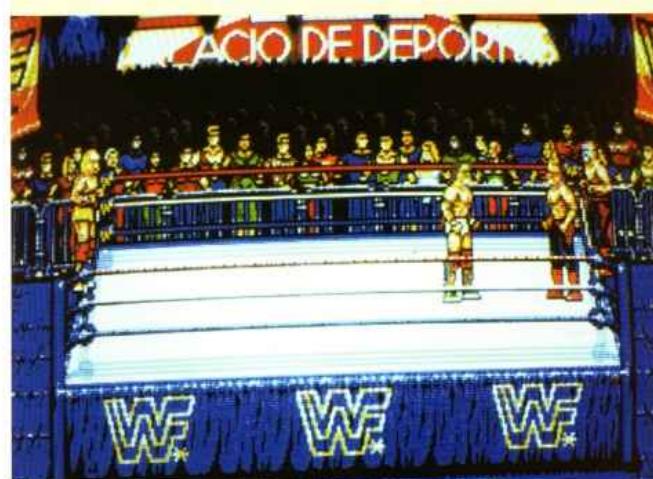
AMIGA

Grafisk går det fantastisk blodd, blodigt detaljeret men samtidig meget flat. Sprites'ne er dejligt store, uden at blive klodset, og animationerne er simpelthen en fornøjelse. Baggrundene er ligeledes meget varierede og farvefyldte.

Lyden kunne være bedre, men bruges ret effektivt. Naturligvis er der en pris, der skal betales, og det sker med disketteskift. At man møder sine fjender i tilfældig rækkefølge gør desværre også, at disketterne skal anvendes i forskellig rækkefølge, men man vedder sig til det, og alt i alt er Street Fighter II et af de morsomste spil, vi har set af slagten.

Grafik: 93%
Lyd: 73%
Gameplay: 91%

OVERALL
90%



Amiga: Et eksempel på sand kerlighed - de to kombatanter omfavner hinanden mens deres makkere ser på.

AMIGA

640 kb

Tja, hvad skal vi sige? Spillet får ikke nogen Ejnar, men det er meget, meget tæt på. De medfølgende skærmblade der skulle gerne vise, at spillet er uhhyggeligt grimt, og det bliver bestemt ikke bedre, når personerne bevæger sig! Lyden består af nogle ret flotte samples, men de er for små, og effekten er overdrevet.

Rampage Tour er endnu dårligere end sin forgænger.

Grafik: 32%
Lyd: 78%
Gameplay: 32%

OVERALL
31%

PC

SVGA, VGA
AdLib, Sound Blaster
640 kb
pladszvet

Hold jer langt væk! Rampage Tour er bestemt ikke bedre her end på Amigaen, og er på somme måde hårdt ramt af kedelige copyrightlogoer, grim grafik, acceptabel lyd, men et gameplay, der er decideret talentløst, alt for nemt og med bugs i. Tastaturstyringen er dårlig og upprecis.

Grafik: 34%
Lyd: 79%
Gameplay: 28%

OVERALL
31%

COMMODORE 64

Vores testversion virkede ikke, men vi vil prøve at få en ny!

mer an på Benny! Nej, se! Nu skal vi slås mod Nature Disasters. Jeg har fundet ud, at man bare skal trykke fire hele tiden, så vinder man duellene. Man kan også bare stå her, og så flytte sig, når han kommer løbende. Hvor er det fedt!

Jonas: Nej, se Benny! Nu skal vi slås mod Nasty Boys igen! De kommer tilbage! De skal bare ha nogle tæsk!

Amiga: WROOOOOOOOOAAAAAAAARRRRØØØØØØØHHHHH

Jonas: How, vi tabte! Og nu skal vi loade forfra, og høre brølet. En fed sampel, hvor Benny. Benny, hvad laver du?

Benny: Ringer til Ejnar.

Christian

WING

COMMANDER™

ORIGIN/MINDSCAPE

I rummet kan ingen høre dig skrige!" siger et gammelt ordsprog fra firserne. Spørgsmålet er nu: er der nogen, der kan høre en, hvis man jodler?

Svaret blæser i vinden - eller snarere i vakuumet. For der er kun en måde at finde ud af sine svar på. Man må prove sig frem.

Lad os derfor tage en god portion af rummet. Lad os anbringe nogen hårboller ved navn Kil-

"Leder til Banan-1: Angrib!"

Spillet starter i rumstationens kantine, hvor du kan snakke lidt med de mere erfarene piloter. Igennem hørmøn af blær og cigaretter kan de fortælle dig, hvor fjendens rumskibe har deres svage punkter. Bag dem er der et scoreboard, der viser, hvor mange missioner hver pilot har fløjet - og hvor mange kills han eller hun er ansvarlig for. Vil du have lidt træning, kan du sætte dig ind i simulatoren, der

lig tykkelse, alt efter hvilket rumskib, du flyver i. Bliver de ramt for meget, begynder dele af dit fly at tage skade, og kommer du ikke hurtigt væk, begynder forskellige funktioner at sætte ud.

Kontrollen med dit skib er rørende simpel. Du Caller din medpilot med C, vælger dit Target med T, vælger Weapon med W, skyder med fire og affyrer missilerne med return. Du skal ikke tænke på at lette eller lande, bare du udfører din mission tilfredsstillende.

"Leder til Banan-1: Netop!"

Wing Commander minder på flere måder om Wings, for til trods for det simple gameplay, har spillet masser af atmosfære. Atmosfære, der bliver skabt UDEN for selve spillet. Det lyder måske lidt mærkeligt, men det er unægteligt nydeligt, at du altid kan snakke med de andre piloter, der trøster dig, hvis du mistede din Wing Man, at du kan blive flyttet til dygtigere delinger, hvis du er det verd (men også blive rykket ned i rækkerne, hvis du dummer dig!), at døde piloter mindes med begravelsel og taler...og bedst af: at man kan springe dem over, hvis man har travlt.

For Wing Commander ER langsomt. Grafikken er flot, men på de "gamle" Amigaen går det til tider så langsomt, at den hurtige action fordufter ud i det tomme rum. Forestil dig at dig og et venligt fly pludselig bliver overfaldet af 7 fly, der alle fyrer missiler af - mens du er i et meteorbælte. Så får spillet mere karakter af skak end af action.

Men Wing Commander er værd at kigge på, specielt hvis du har harddisk, og hvis en halvlångsomt hurtig action med masser af atmosfære er din kop rum-te. Andre skal nok holde sig væk, og jodle i badekarret.

Christian



We are gathered here to pay tribute to one of our own, 2nd LT. Sparrevohn.

Amiga: Sådan kan det jo gå! De mange stemningsbilleder og mellemskærme skaber Wingcommanders atmosfære.

rathi'er, og lad os udstryre dem med en hel armada af forkrommede rumskibe og et rigtigt grint ønske om at udslette Jorden. De er De Onde.

Derefter tager vi en håndfuld modige piloter fra alle mulige steder fra Jorden. De får så også en masse blankpolerede rumkapsler med opladede laserkanoner og mega-skjold. Det er de Gode. Men hvor god er du? Som begynder i Wing Commander får du hurtigt svaret på i hvert fald det spørgsmål.

Amiga: Sådan kan det jo gå! De mange stemningsbilleder og mellemskærme skaber Wingcommanders atmosfære.



konfronterer dig direkte med de dødelige kålrabier.

Altting er imidlertid ikke lutter salatblade. En tur i briefingrummet er samtidig et besøg hos din øverstbefalende, der uddeler missioner og finder ud af, hvem der skal flyve sammen.

I Wing Commander flyver man nemlig som regel i par, og det er dig, der er in charge. Det er på sin vis fint nok; på den måde slipper du selv for at røre en finger, men kan få din makker til at gøre alt det grove, mens du over telecom'en opfordrer ham til at gøre noget ved det. Men...gor du ikke selv en god figur, er der ingen forfremmelser, ingen medaljer, ingen forflyttelser. Du må hellere slibe laserkanonen.

"Banan-1 til Leder: De er så mange!"

Wing Commander lyder måske lidt actionpræget, og er det bestemt også. Dine missioner har en vis variation, men resultatet er altid, at du skal forhindre nogen i at blive skudt, eller selv trykke på aftækkeren. Ind imellem er der asteroide-bælter, du skal krydse, men ellers kan det mest af den kedelige flyvetid springes over, så du kun får kampene. De er til gengæld heftige nok, hvis du ikke passer på.

Fortil og bagtil har du skjolde, der er af forskel-

AMIGA

1mb

1,5mb

Grafisk er Wing Commander meget flot, med store genkendelige rumskibe, der dog bevæger sig så langsomt, at det krever sin tilmodighed at spille det. Mellemskærme er ikke særlig påne, og ligner mest noget, Sierra har slæbt ind.

Lyden er rigtig god, og følger handlingen nøje, så man kan HØRE, når man har problemer! Men al denne teknologi trækker for mange veksler på Amigaen, og det G-R altid et nummer for langsomt - hvilket er synd, da det er et flot spil. Ejerne af en A-1200 eller A-4000 skulle til gengæld have både mere fart og bedre grafik. Hold øje med Shortie-sektionen!

Grafik: 86%
Lyd: 88%
Gameplay: 69%

OVERALL
72%

PC

Den har væretude i årevis.

INCA

COKTEL
VISION



PC: Fra de glemt templers hemmelige kroger dukker dine fjender op



Tingene går ikke altid helt, som man havde regnet med. Heller ikke når man er spansk erobrer i 1500-tallet.

I 1532 gik Francisco Pizarro i land i Peru med 150-200 mand, og opnåede på forbløffende vis at nedkæmpe en hær af 10.000 velorganiserede repræsentanter for en af de mest enestående kulturer, verden endnu har set - inkaerne.

Det er i hvert fald det, historiebøgerne fortæller. Men det skal du ikke tro på. For den sidste inka-kejser Huayna Capac gemte al den kraft, som inka-

evner, der nu havde været tabt så længe. El Dorado ville tage kampen op, El Dorado ville slå spanierne til spanioler, El Dorado ville blive den nye Inka-kejser.

Du kunne vel være ligeglæd - hvis ikke det var fordi du er El Dorado!

Hvem kan? Inkan!

Inca er et af de flotteste produkter, jeg endnu har set. Det meste af grafikken er enten digitaliseret eller lavet v.h.a. nogle af de særlige værktøjer, Cok-



PC: En af de mest sublime demonstrationer på den flotte grafik - scenerne fra karavellen, der nærmest ligner Virtual Reality.

erne havde, nærmere bestemt magten over tiden, materiale og energi. Han havde forudset inkarigets undergang, og hans egen søn, Atahualpa viste sig da også at være lidt af en tosedreng, da hjemlandet skulle forsvarer.

Men Huayna Capac (det var skam et almindeligt navn dengang!) havde også forudset, at der ca. 500 år efter ville komme en helt, der lystrede navnet El Dorado, og at han ville genfinde de tre magiske

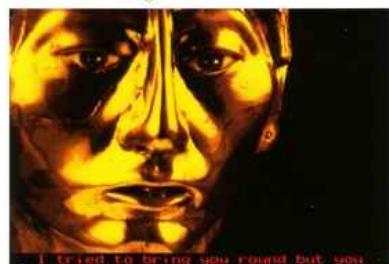
tel Visions programmører har. Og man ser da også hurtigt, at spillet er meget, meget filmisk bygget op, komplet med soundtrack!

Allerede i åbningssekvensen får man en fornemmelse af, hvad der er i vente. En gammel indianer fortæller dig på inkas sprog, at du er den udvalgte, valgt til at befrie inkariget. For dem, der ikke har fulgt med i skolen er der undertekster, ligesom den usandsynlig hurtige grafik og panføjte-musikken nok skal tiltrække opmærksomhed.

Som El Dorado har du et rumskib, en slags hel-lig inka-kniv med jetmotor, og det bruges hovedsa-gligt til at komme frem med. Dit første problem er en meteorsværm, der skal forceres, og senere skal du i dit rumskib kæmpe mod de spanske soldater, der er fanget i tiden - også de har byttet galleonerne ud med rumskibe. Mest overbevisende bliver det, når du flyver nede i en slags skakt, tydeligt inspireret af Star Wars' Dødsstjerne. Fjeldlige fly er bag dig, og suser indimellem over hovedet på dig, for at angribe dig frontal. Der er kun plads til en overlevende, og det skulle gerne være dig.

Rumskibsscenerne er meget simpelt bygget op. Som resten af Inca styres de udelukkende med

PC: Her har vi dig - El Dorado!



*I tried to bring you home but you
had to listen to the words of darkness*

musen, og dit lille sigtekorn skal dirigeres hen i retning af fjenderne, før de får dig på kornet.

Et eventyrligt eventyr

Men uanset hvor flotte rumskibsscenerne er, er det slet ikke dem, der virkelig gør Inca til noget særligt. De tre sten, symboler på inkas kraf-te, skal vindes een for een, og efter at du med dit rumskib er nået frem til det tempel, hvor den pågældende sten er gemt, er det blevet tid til at udforske labyrinter. En automap-funktion gør, at det ikke bliver blindgyerde, der overrasker dig, men derimod de rigtige, filme-de mand, der dukker frem fra hjørnerne, og skyder på dig. Du skal nå at skyde deres skud, før du selv sender dem en salve.

Inca er ikke bare action. Adventure-elementerne dukker ofte op, og er nogle af de mest originale, jeg endnu har set. Alle er de tilknyttet inka-myto-logien, og den gode El Dorado skal således finde ryggen, der med musen kan bruges andre steder på skærmen, og som forhåbentlig bringer ham videre.

En rejse i tid og rumSådan udvikler Inca sig hele tiden - og på en virkelig overbevisende måde. Den helt sublime teknik er kombineret med flot game-play - ikke mindst når El Dorado møder sin ørke-fjende Aguirre, og bliver holdt fanget på en spansk karavel, der svæverude i verdensrummet. Det hele bindes sammen af meget flotte mellem-skærme, og El Dorado (opkaldt efter et gammelt Mylius-program!) møder mange mennesker på sin ferd.

Men samtidigt formår Inca at vase sit eget stemningsfyldte net, som spilleren holdes fanget i. Problemerne der skal løses, er ikke normale adventure-problemer, men derimod inspireret af solens vandren, årstiderne, forplantning (uden at det er ensbetydende med et Fascination 2) og inkas mysterier.

Hvis denne totale ophævelse af tid og rum virker forvirrende på dig, forstår jeg dig godt. Men hvis du alligevel er fascineret, bør du ikke tøve. Også DU kan vel lære at spille på panføjte.

Christian

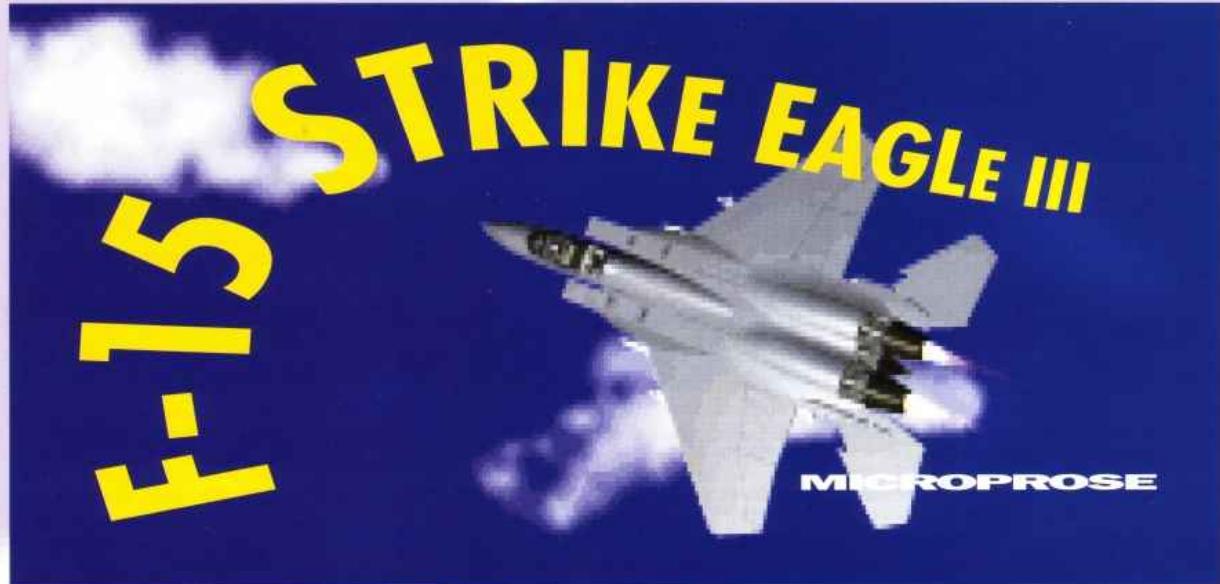
PC			
VGA 2MB FARVER	SOUNDBLASTER Ad Lib	640 k	18 MB

Inca kræver sin maskine. Der er ikke noget med at spille på et LCD-skærm, og lydkort er så absolut ot foretrække. Men har man det, bliver man rigt belønnet. Grafikken er simpelthen utrolig, især når man ser den bevæge sig. Og lyden er noget af de bedste, jeg endnu har hørt på en computer.

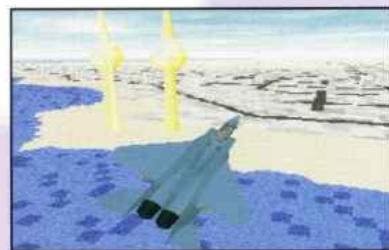
Ikke alle actionsekvenserne er lige sjove, men de er udfordrende, og en god kode-funktion gør det muligt at springe dem over, hvis man har klarert dem. Inca er også af stemning, musik og god gennemtenkte puzzles. Køb din egen inka idag.

Grafik: 94%
Lyd: 96%
Gameplay: 91%

OVERALL
93%



Og så kommer vi til endnu en flysimulator... F15 Strike Eagle III (forkortet F15 fra nu af) er fra en af de ældste spilserier på markedet i dag. For mange herrens år siden (nærmere bestemt i midten af 1980'erne) udgav



PC: Er det mon Bagdad, du suser henover?

Microprose nemlig F15 Strike Eagle (snnydts) til alle de store computerformater - C64, Amstrad og lignende "mainframes" - og det tog alle med storm; ikke p.g.a. den "flotte" rædstik grafik og de detaljerede landskaber i En farve, snarere fordi det var realistisk.

PC: Fra cockpitet fokuseres der direkte mod dit mål.



F15 er som flysimulatorer er flest: Der er de instrumenter der skal være, HUD, de sædvanlige 10-12 forskellige vinkler at beskue flyet fra og naturligvis "FRIT VALG P= 1. HYLDE" mellem alle de velkendte missiler og bomber. Scenarierne i spillet ligger temmelig nær dem i Falcon 3.0. Der er en opblussende konflikt omkring Panama-kanalen, Koreakrigen II, og (som en STOR overraskelse!) krigen i Golfen. Missionerne har altid to mål, og man skal flyve en mand ind bag fjendens linjer, skyde alt ned, og vendt sikkert hjem igen... der er ikke andet en töddel på konceptet siden ettegen. Grafikken er ret anderledes end det man er vant til fra flysimulatorere. Den er en blanding af bitmap og vektor, hvilket får himlen til at se realistisk ud, og det samme med jorden. Fly, tanks og bygninger er stædigvæk af go' gammeldags surdej, men de kan være svære at få øje på i flimmeret fra de grønne marker.

"Se, mor! Uden vinger!"

Hvis man ser bort fra grafikken, er F15 III og Falcon 3.0 ikke helt ulig hinanden. F15 vinder på brugervenligheden, mens Falcon 3.0 henter point på realismen. Problemet med Strike Eagle er blot at det kræver en temmelig stor maskine for det kører

godt nok. Jeg troede et kort øjeblik, at jeg sad ved Spectrum'en, så langsom som skærmopdateringen var. Det har heldigvis ikke så meget at sige under det meste af missionerne, men i nærkamp, hvor armbevægelsene bliver lidt store, er det temmelig frustrerende at computeren viser dig hvad der skeste for ca. 1 sekund siden. Man kan selvfølgelig skru ned for detaljerigdommen, men så går det mest af gassen af ballonen.

Ligesom i Falcon 3.0 kan man spille mod eller med en kammerat via seriellkablet, men det kan også spilles med en 2. pilot (våbenofficer) i samme fly. Han kan så sidde og holde øje med forskellige skærme, klargøre våben og pille bussemænd som man kan smide i nakken af piloten foran - ikke særlig sjovt i længden.

Lad mig afslutningsvis nævne, at spillet ikke er decideret dårligt - det er faktisk meget interessant at spille. MEN nu har Yours Truly efterhånden set så mange kampflysimulatorer, at hans fintfolende forøjelsessystem giver ham sure opstod ved synet af endnu en. Hvis du har en god flysimulator i forvejen, ser jeg ikke den store grund til at gå ud og ansække sig F15 III, men med det rette udstyr er det måske ikke så tosset.

Søren





SimEarth®

Amiga: Så afgjort det næste billede i spillet - opstartsskærmen!

©1992 Maxis and Will Wright

Jorden er levende på samme måde som et træ.

Sætningen lyder måske sør, men den sammenfatter på glimrende vis James Lovelocks Gaia-teori. I den ses Jorden udefra som ét eneste system, hvor alle levende organismer og deres omgivelser tilsammen regulerer klimaet og atmosfærenes sammensætning.

SimEarth er et elektronisk stykke legetøj, der med grundlag i Gaia-teorien lader dig eksperimentere med verden. Påvirk den, form den, ælt den i dine hænder. Skab liv. Syv færdige verdener ligger klar på disketten med forskellige problemer, men du kan også skabe din egen helt fra bunden.

Hver gang, du påvirker verden, kostet det en vis mængde omegaenergi. Alle verdenerne i SimEarth kan spilles med uendelig energi, men de mere masochistiske kan forsøge at klare sig med et fastsat energimaksimum. Omegaenergien lader op igen efterhånden, men man når let derud, hvor alt er brugt, og der ikke er andet at gøre end at vente, mens øjnene klæber til tallene, 492, 494, 496...

Fra prokaryot til Iskariot

SimEarth styres med musen, og du har seks værktøjer og en uendelig samling grafer og vinduer at finde rundt i. Heldigvis er det hele godt designet, og med lidt vejledning fra den romantiske manual og programnets egne hjælpestørre ligger den første planet nogen og jomfruelig for dine øjne i rettevinduet, der fylder den meste af skærmen. Trods en vis komprimering kan hele verden selvfølgelig ikke ses i vinduet på én gang, så det er nødvendigt at scrollе en hel del rundt. Desværre er der ingenting, der forteller, hvor på overfladen man er, så man må rage rundt i blinde eller konsultere verdenskortet meget jævnligt.

Verden består af firkanter i forskellige farver og mønstre, og pånævner bliver det ikke, når der begynder at komme liv. Hver organisme tager nemlig sin egen firkantede baggrund med overalt, hvor den går og står. Liver kommer for det meste helt automatisk, men du kan da hjælpe det godt på vej. Hav og sønk landet, plant skove, jungler, örkener (plant örkener! - Red.) med mere. Aflyr vulkaner, meteorer, tidevandsbølger, jordskælv og pest. Og placer livsformer, hvor du lyster. Der er 15 slags organismer, hver med 16 arter og forskellige behov. Begynd med bakterier uden kerne og end med det intelligente menneske - eller den intelligente kat.

Sådan kan du gribe ind lidt efter lidt med en masse klikken. I modelkontrolleren kan du derimod med et knips foretage ødeleggende justeringer i Gaia-ligningerne: skru op for solen, ned for forplantningsevnen og sluk for planetens glødende kerne...

Herefter kan du følge med i Jordens undergang gennem et utal af grafer og tabeller. Hvis du gider.

Med øjet i mikroskopet

Er SimEarth avanceret? Ja. Er SimEarth godt designet? Ja. Er SimEarth god underholdning? Nej, i hvert fald ikke for mig.

Jeg elskede SimCity, men SimEarth er noget helt andet. Som byplanlægger kunne jeg planlægge langsigtet og udstykke grundene i passende størrelser. I SimEarth er der ikke nogen tilsvarende følelse af nærvær og planlægning: hvis du bygger en jungle, kommer der en grønlig firkant på skærmen. Lidt efter forsinder den, eller også formerer den sig. Du har ikke nogen snor i junglen, heller ikke selv om du kan flytte rundt på træerne. Endnu værre er det at skabe levende organismer...

Hvor SimCity gav en følelse af magt, giver SimEarth snarere en følelse af afmagnet. Man er mere

betrugter end designer, nærmest videnskabsmanden med øjet i mikroskopet. Engang i mellem kan han pirke til tingene under glasset med sin alt for grove, alt for klodsede pincet, ellers kigger han bare. Og venter.

Man får hurtigt den fornemmelse, at bare man får sat Gaia-parametrene rigtigt, kan man forlade computeren, så klarer den selv resten af evolusionen. Og okay, måske synes nogen, at den slags er spændende at se på, men jeg kunne ikke holde interessen på skærmen.

Det er langt sværere at få et personligt forhold til en ustyrig koloni af amoebor i SimEarth end til luft-havnen i SimCity. Det sidste lykkedes for mig, men ikke det første.

Jakob

AMIGA



100%
etc.

Menueerne er veldesignede, men den grafiske repræsentation af verden er lidt for klotset, sikret af hensyn til hastigheden. Øerne modtager små plonk og underlige datsange, der lyder som når en legetøj-robot spiller på en gammel Casio-synthesizer med én finger. Det bedste ved sangene er, at de kan slås fra. SimEarth er ikke noget spil, snarere et evolutionært stykke legetøj, og kun de færeste vil nok bryde sig om at lege med det ret længe: man har simpelthen for lidt styr på udviklingen. Men hvis anmeldelsens facts har tændt dig, kan du roligt købe. Det tekniske og designet er i orden.

Grafik 76%
Lyd 27%
Gameplay 72%

OVERALL
70%

PC

SimEarth har været ude lang tid til PC'eren

STUNT ISLAND

ASSEMBLY LINE/ DISNEY SOFTWARE



PC: Prov ikke dette derhjemme, børn!

Efter det største faremoment i dit liv risikoen for at falde over ledningerne fra computeren? Så er dette måske spillet for dig! Titlen taler næsten for sig selv; det handler om stunts og stuntmænd, disse sære typer som gladeligt flyver gennem(!) bjerge, kaster sig ud fra højhuse, lader sig køre over, flambere og andre sjove ting, kun for at slippe for normalt arbejde. Det hele sker på en stor ø, og der konkurreres på liv og (især) død om hvem der er den største vovehals. Det kan flyves lidt over 30 færdiglavede stunts, og disse spender meget godt.

Der er den "gængse" slags hvor man f.eks. blot skal flyve under to broer med en hastighed på 1700 km/t - og så er der de mere utraditionelle, når man er en forurettet stunt-and, der vender sin vrede

mod politiet, samfundet og systemet ved at flyve lavt henover en patruljevogn og klipse den til i kæmpe-spejlag!!

"Quiet on the set, speed and... ACTION !!!
>>KLAP<<"

Når 80% af kroppen efter hånden består af arvæ, er det måske en god ide at sætte sig lidt i instruktørstolen. Det er nemlig her, at Stunt Island's muligheder for alvor kommer til syne. Man kan nu selv sætte sine dødsforagtende scener op, og det skulle ikke være et stort problem, da

den store ø er propmet med en masse interessante lokationer, deriblandt storbyer, stadions, et hangarskib og meget andet - alt sammen i særdeles velde taljeret vektorgrafik. Det hele drejer sig om stunts, hvor fly er "hovedpersonen", og der er 45 til rådighed (plus en and), og der er desuden mere end 800 rekvister - huse, køretøjer o.s.v. - så det er næsten kun fantasien, der sætter grænser for potentielleulykker.

Alt styres med musen via overskuelige knap paneler, og objekterne placeres direkte i 3D-grafik, så det kan ses fra alle vinkler, for at man kan checke præcis hvordan det tager sig ud. Hvert objekt kan gives nogle ordre, så det f.eks. automatisk følger efter din fly eller bevæger sig i en bestemt retning. Når alt er sat på plads til det store stunt-nummer,

kan man arrangere forskellige begivenheder ved hjælp af en række "kollisions"-bokse og et lille, relativt simpelt programmeringsprog. Dette kan måske få nogle til at stjele, men det kræver altså ikke kendskab til blitter-kode og copper-listninger for at benytte dette sprog.

"Cut, Elly"

Efter et velykket stunt er det ind i klippe/klistremmet - og så er det tid til at lege Jørgen Clevin, alt imedens man klipper filmen til og sætter passende lydefekter og musikstykker på. Der følger et udvalg af samplinger med, men man kan nemt tilføje sine egne effekter, og så er der ingen begrænsninger for hvordan f.eks. et tomotors propellfly kan lyde.

Stunt Island er ikke så meget et spil som et styrke legetøj til at lave halsbrækende eksperimenter med. Man har ikke nær de samme friheder som i 3D Construction Kit, men det gør spillet langt behageligt at sætte sig ind i. Man kan få langt tid til at gå med at arrangere sine stunts, så det er det HELT rigtige, men desværre har Stunt Island det samme problem som når man bygger sandslotte - det er kun sjovt så længe det varer, men der skulle være nok at lave i lang tid, for man har altid lyst til lige at lave et til. Et godt kob for "seriose" spillerne.

Søren "Spang Olsen"

PC



VGA



Ad Lib, Roland,
Sound Blaster,
Sound Source



640 k



15mh

Der ligger et godt stykke programmeringshåndværk bag Stunt Island. Grafikkens er hurtig, og meget flat af almindelig polygon-grafik at være, så selv små 386'er for en gangs skyld har en chance for at følge med. Lyden er udmærket, allerbedst med Disney's egen Sound Source (er det mors et sammenlæg), og muligheden for at tilføje sine egne samples, synes jeg er god.

Grafik	86%
Lyd	79%
Gameplay	85%

OVERALL
83%

CAR AND DRIVER

Lookingglass Technologies/ Electronic Arts

Der findes to slags fædre: Dem der lader bilen vaske på tankstationen i ny og næ, og dem, der med største ildhu slæber dig med ud for at kæle for bilen hver sondag morgen med såbe, twist og voks. Den samme type far stirrer også så underligt på dig, når du med ligegyldig stemme spørger, hvorfor i alverden I skal spilde mere tid på denne parodi på en ligkiste. Det lader til, at et par stykker fra EA har haft lignende traumatiske oplevelser i deres barndom, for de har sat sig ned og lavet en bilimulator, som har de ti hotteste og mest velholdte sportsvogne i stalden. Det er ellers sammen præsenteret med indscannede avisartikler, som beskriver lidt om bilerne og fyter en masse statisk af, som almindelige dødelige nok



PC: En af de mange dyre biler, som du har mulighed for at køre i.

ikke fatter så meget af (undertegnede inklusiv - selvom jeg ikke er så normal) -men flor er det.

"Ecstasy on wheels"

Heldigvis er der lidt mere i spillet end artikler, f.eks. er der de 10 baner, hvor man skal dyste. Det er landeveje, racerbaner, et koretteknisk anlæg, en parkeringsplads og en drag-bane (og der er IKKE mænd i dametøj). Det meste af kørslen er lige ud af landevejen (hø! hol!), men det bliver mere specielt på drag-banen, hvor det gælder om at accelerere så hurtigt som muligt - automatgear er naturligvis forbudt. Bilernes andre egenskaber kan afprøves på testbanen, hvor det ikke er hastighed, men manøvredygtighed der er alfa og omega. Par-



Interplay/Electronic Arts

Bards Tale I var en ren klassiker af format, og naturligvis måtte sådan en succes få en efterfolger... Bards Tale II fik snart dagens lys at se, og var egentlig et ganske godt produkt, så godt at skabneden besluttede sig for at skabe serien om til en triologi...

Bards Tale III var derfor en realitet, men det blev ikke rigtig op til sine forgængere, ideen var måske ved at være udspilt? Men herrens veje er uransagelige, og krafte hinsides vores fattevne har nu bragt os The Bards Tale Construction Set (BTCS). Nu er der simple spørgsmål altså: "Er der guds i det her? Eller skal der bare tjenes penge?"

Godt begyndt...

I BTCS får man muligheden for at konstruere sit eget Bards Tale spil, eller meget simpelt sagt for dem der ikke kender Bards Tale: en slags Dungeons and Dragons på computeren. Naturligvis er hele den grundlæggende spilmekanisme i BTCS den samme som i triologien. Man må altså rette sig efter de regler, der nu engang er lavet.

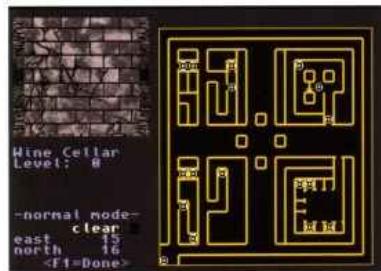
De editeringsveje der står åbne for en, er som følger: Items, Spells, Monsters og Maps, og de er alle 4 lette at gå til. Faktisk er samtlige editorer, på nær maps, laver som et "fyld ud skema", man har: name, item type, price, user class etc. stående foran en række tomme linjer, og skal så bare selv fyldes ud med, hvad man er inspireret til. Dog må man som sagt holde sig til visse spillerregler, da Bards Tale mekanismen kun opererer med en begrænset værdimængde indenfor f.eks.: Armour Class(hvor svær man er at ramme) og To Hit(hvor godt man rammer). Man kan derfor ikke lave et +100 tohåndssværd, når max værdien for To Hit i editoren kun er +15. Til gengæld har man så muligheden for at lave nogle af de mest heftige trylleformularer, siden Gandalfs dage, i Spell editoren; man kan stort set frit jonglere med bl.a. flg. muligheder: Level(hvor

god skal magikeren være for at få formularen), Type (åbner en liste med 28 valgmuligheder bl.a. kill, heal, light, age) og Points Needed (hvor mange point koster det at kaste). Dette bringer os jo ganske naturligt til monster editoren, der ligner ovenfor nævnt til forveksling, bortset fra at man her har mulighed for at illustrere sin skabning. BTCS har fra starten inkluderet 44 nye billeder af diverse monstre, samt illustrationer til templer, kroer etc. Hvis det ikke er nok, er der også plads til 29 af dine egne billeder, med mindre du ønsker at overskrive allerede eksisterende illustrationer, hvilket i så fald giver plads til i alt 74 billeder. Man kan endda lave helside billeder til finalen eller særligt maleriske steder i spillet, og der er misanden også gjort plads til en introscreen. Det eneste BTCS kræver, er at billederne er lavet på Deluxe Paint.

- er halvt fuldendt.

Når man så er ferdig med sine kort, monstre etc., så kan man bede BTCS om "Create Game", med denne kommando, lægges alle udvalgte filer over på en tom diskette, en start position bliver valgt, og voila! dit eget Bards Tale IV er en realitet. Du har endda lov til at selge det.

Der er naturligvis muligheder i det her construc-



Amiga: Lav dine egne labyrinter og far vild i dem!

tion set, men jeg savner alligevel nogle ting, og er irriteret over andre. Hvorfor er BTCS lavet som det er (lidt mangelfuld)? Jeg kan ikke svare på det, men jeg kan forklare, hvad jeg mener, vi burde have de set i BTCS.

Der er f.eks. ikke mulighed for at lave nye klasser, eller justere på de eksisterende så de tilpasses egne behov. Der er heller ikke mulighed for at designe sine egne vægtyper, man må "nojes" med

keringspladsen har jeg imidlertid lidt svært ved at hitte ud af, hvorfor de har lagt med. Her har du nemlig kun mulighed for at lalle rundt foran et supermarked mens du kigger på de næste parkerede biler, laver lidt buler hist og her, og over dig i at parkere og dreje skarpt ved lave hastigheder... en temmelig overflodigbane.

"Elendige søndagskører!"

Det hele er naturligvis i vektor-grafik, og som det sig hør og bør i spil med den slags grafik, kan man



PC: Desværre er spillet ikke helt så pent, når det skal bevæge sig!

se bilen fra et hav af forskellige interessante vinkler, det egnar sig desværre ikke så godt til et bilspil, da det f.eks. er lidt svært at styre bilen, hvis man sidder på kolerhelmen og kigger bagud. Styringen foregår naturligvis med joystick eller keyboard, og den er håbles!

Det lader til, at programmøren havde travlt med at pudse bil i stedet for at koncentrere sig om at lave en ordentligt styring - joystick kalibreringen er i hvert fald alt for folsum, og det forværker en ganske almindelig søndagstur noget, når man kører fra grøft til grøft på motorvejen.

Når der nu endelig dukker et bil-spil op til pc'en, som jo er en anelse forsømt hvad angår action, er det desværre lidt af en skuffelse. Der er ellers rigeligt med biler at vælge imellem, men jeg synes ikke man har så god føeling med nogle af dem, så der er ikke sjældent, at man toffer ud i det blå istedet. Grafikken lader som sagt også noget tilbage at ønske. Car and Driver vil givevis tildele nogle bil- eller køreinteresserede, men det er altså et lidt kedeligt bilspil, som man nok mistet lysten til inden for en overskuelig fremtid - jeg vil ihvertfald råde dig, at se lidt nærmere på det for køb.

Søren

de 4 nye, der er inkluderet i map editoren, og det kan hurtigt blive trættende at se på de samme vægge, dører og træer spil efter spil.

Selve kampprocessen er en noget rodet affære, hvor man hurtigt bliver frustreret af, bare at prøve på at følge med fordi: Bogstaverne i tekstdivinduet er for store, meddelelsene virker derfor MEGET kaotiske, og opdateringen skej så hurtigt, at man ikke kan nå at læse det sidste.

Måden hvorpå man laver specials, dvs. et felt hvor noget specielt (teleporter, gåde) skal foregå, er egentlig ganske genial. Interplay har faktisk konstrueret et miniprogrammeringssprog på omkring 64 komandoer, der giver en rimelig fleksibilitet i konstruktionsprocessen. Det er bare synd, at denne fleksibilitet bliver ødelagt, når man har for megen deskriptiv tekst inkluderet i en special. Dette sker, fordi print kommandoen kun kan indeholde omkring 21 bogstaver, og da en special kun må bestå af 20 linjer; er man nødt til at skrællægge sine forfatterdrømme til en anden dag, og forklare sig så kort og kontant som muligt. Det er forbandet ærgerligt, at BTCS skulle lide af disse "skønhedsfejl", for ideen er jo egentlig god nok.

Marit

AMIGA

Det er jo begrænset hvor meget lyden har af betydning i et Construction set, men da BTCS har 12 prægnerederede lyde til brug, er karakteren givet ud fra dem.

Grafikken er ganske paen gennem hele programmet, menuerne er overskuelige og de 44 installerede billeder er alle temmelig nydelige, egentlig er nogle af de bedste Bards Tale monster-illustrationer blandt dem. Gameplay karakteren er jo op til en selv, enten laver man noget godt, eller også laver man noget dårligt, og hvor meget gameplay er der i et construction set? Enten kan man lide at bruge dem eller også kan man ikke, det er ligesom med tekstdavertures. Selve værden af BTCS er derfor logt i overall-karakteren, en rimelig karakter til et rimeligt produkt, som man dog kan få meget glæde ud af hvis man vil. Det skal nok finde sine venner derude i den børke verden, især blandt Bards Tale hardcorefreaks som jeg selv.

Grafik: 80%
Lyd: 55%
Gameplay: ?

OVERALL
67%



PC



Car and Driver har meget hurtig grafik, selvom den er lidt sparsom på nogle af banerne, men det er så til gengæld et af de få spil, som benytter sig af hi-res VGA-grafik. Lyden er desværre ganske "lo-fi" og udsgår hæstig. Motoren lyder fuldstændig ens for alle bilerne, og efter dem hidsige opførsel af domme, må det være en blanding af et overkortet handlægebør og en syg Husqvarna - desværre er musikkompositionerne heller ikke noget at skrive hjem om (selv min nabos kunne have gjort det bedre), så man gør egentlig klogt i at skruet ned og lave billydene selv (brrrrumml! screech!).

Grafik 77%
Lyd 57%
Gameplay 74%

OVERALL
75%

ROME AD 92

MILLENIUM

Miranda kloede fravarende sit marsvin på hovedet. Udenfor blev skyerne mørkere og mere ildevarslende, men hun ønsede dem ikke. Fangede i stedet sine egne øjne i spejlet og holdt dem fast.

"Synd," konstaterede hun tørt, "at jeg ikke har noget at gøre i den her spilanmeldelse."

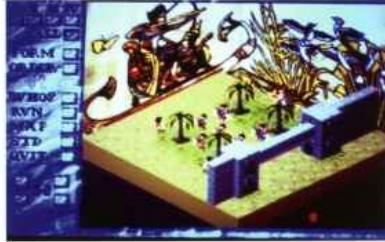
Så forsvarst hun.

Men de mørke skyer er her stadig. Og lugten af svovl. Med en lyd, der får mennesker til at føle sig små, begynder lavaen at flyde fra den vulkan, der har sendt sin sorte rog op mod himlen i flere dage. Om kort tid er den romerske by Herculaneum dækket af en rodlodende stenmasse, og hvis du ikke styrer din helt egen slave, Hector, rigtigt, slipper han aldrig væk i live. Og så bliver han aldrig kejser over romerriget.

Pusterum #1

Hector ledes med mus eller tastatur gennem et land-

Amiga: Rome har ikke så lidt tilfælles med Robin Hood...



AQUATIC GAMES

MILLENIUM

Tophemmelig Jaws-Rapport

Til: Dr. Maybe

Fra: Jakob Sloth

Sektion: Departementet for anmeldelser

Kode: Rød zebra

Ang.: FI5Hs nye program, Aquatic Games

1.1. Rapportens motivation

Vor dobbeltagent i FI5H omtalte i sin sidste rapport vore latterlige fiskejeders næste program mod JAWS. Kodenvnet var "Aquatic Games", men indholdet i planen var ukendt. Sådan er det ikke længere. I denne rapport følger præcise detaljer om FI5H-operationen og en udførlig evaluering af faremomentet i samme.

2.1. Organisation og inddeling

Aquatic Games er ikke noget direkte slag mod JAWS, snarere en træningslejr for James Pond og de andre FI5H-agenter. Ved i fællesskab at gennemgå otte standardøvelser og to bonusbaner er det meningen, at agenterne skal komme i bedre form til at kæmpe mod vor mægtige organisation. De otte hovedøvelser kan trænes i vilkårlig rækkefølge på tre sværhedsgrader, mens bonusbanerne først bliver tilgængelige, når Aquatic Games starter for alvor og alle disciplinerne skal tackles i rækkefølge. Mellem 1 og 4 spillere kan deltagte i legene, men de kommer på intet tidspunkt til at dyste direkte mod hinanden. De kan højst slå hiandens rekorder. Spiller man alene, gælder det om at slå en række com-

skab, der ses skræt oppefra og scroller i hurtige ryk, når han kommer ud til kanten af skærmen.

Vor mand er ikke alene i sin verden, men på den anden side belemres han heller ikke af det ene monstre efter det andet. Omkring ham færdes almindelige mennesker, der går rundt og laver lidt af hvert, præcis som i Millenniums gamle Robin Hood-spil. Hector udfører forskellige kommandoer, når du trykker på de rigtige knapper - på skærmen eller tastaturet. Han kan identificere andre mennesker med "hvem"-knappen, være ulideligt klæstret med "føl"-knappen, være sprinter med "lob" og få det store overblik ved at trykke på "kort".

Men "gor" og "brug" er alligevel ubetinget de vigtigste handlinger. De har hver deres undermenu, og det er her, Hector kan hilse på sine medmennesker, tale til dem med nogle ord computeren selv vælger, true dem og gøre andre ting, der først bliver muligt, når lejligheden byder sig.

Hectors vej fra slave til kejser er opdelt i seks afsnit, hvorfra de fire byder på logiske problemer af forskellig art. I de to sidste har Hector bogstavelig talt andre knapper at trykke på: her har han kommando over mange soldater i flere enheder og skal g. sig som krigsherre.

Hvis Hector dør, starter han forfra på den del, han befinder sig i. En save-funktion er der også, men mere af navn end af gavn. Positionen kan kun loades ved at slukke computeren og starte spillet forfra, hvilket betyder masser af ventetid og endnu en dosis af den umannerlig lede manualbeskyttelse.

Pusterum #2

Gode ideer er der mange af i Rome: AD 92, men det er alligevel svært at tage sig sammen til at spille. Af flere grunde.

For det første er indbyggerne ikke alt for kluge, snarere lidt for dumme. Når du røver penge fra en fyrt, og han løber skrigende væk, skal du bare være hurtig

puttergenerede tider for at få lov at fortsætte til næste disciplin og modtage så mange medaljer som muligt. Med 2 eller flere spillere er tiderne ikke så vigtige. Alle øvelserne udføres, og den med de fleste point kommer overst på sejrseskallen.

2.2. 100 m plask og Sildevagten

100 m plask er første disciplin. Her skal James Pond løbe så hurtigt som muligt gennem en lavvandet floddal, der begynder til venstre og slutter langt ud til højre. Hastigheden sættes med et såkaldt joystick, der skal virkes hurtigt frem og tilbage. James Pond kan forbedre sin tid ved at tage en kort flyvetur med tukan-fuglen, hvis han får fat i benene på den, men det er ikke nødvendigt, bare man er god til at vrikke.

2.3. Svampolinen og resten

Pond på en trampolin er dynekrammende sovindysende. Hop højt, hop endnu højere, hop højest og lav 6x6 øvelser sat sammen af tre forskellige bevægelser, inden der er gået 240 sekunder. Jeg gavte allerede første gang. Samme muskelgruppe kommer hurtigt på arbejde i de fire discipliner, der benytter samme vrikkesystem som i 100 m plask. Måske får man ord i armen, men man morer dig ikke. Tilbage er en simpel Fodretid og en Skallekastrning, der nok er værd at se, men gør alt for at irritere lige fra starten.

3.1. Evaluering af træningsbeneficiet i Aquatic Games

Hverken James Pond eller nogen anden FI5H-agent kan få ret meget ud af de ti øvelser, der til sammen udgør Aquatic Games. Halvdelen af øvelserne byder på træls joystick-vrikken og ikke ret megetandet, og af resten er ingen rigtig fængende. Sildevagten og Fodretid minder om 10 år gamle (og

at kalde på ham, så stopper han op og kigger dumt på dig. Frem med daggerten og - vupti - ingen vidner!

Hectors hjernekapacitet er også begrænset. Scene: H står ved en svømmepol. Hvis du holder ligge der en toga. Handling: Tag toga. Resultat: H løber en tur rundt om polen, før han samler tojet op.

Episoden antyder, at Hector er svær at styre, og det er han også. Klik på sted, og han går derover - måske. Han kan bevæges ret præcist med nogle akavvede taster, men joysticket dører uforståeligt nok ikke til noget.

Det er synd med Rome: AD 92. Historien kunne være endt godt, men spillet skyder sig selv i fodden igen og igen lige fra starten. Dårligdommen begynder allerede i menuen, der byder på flere dumme fejl og en masse umorsomme visiter, der nærmest står i kø for at falde til jorden.

Den fæde smag forlader aldrig heltunden - i hvert fald ikke før man slukker for sidste gang.

Jakob

AMIGA

Figurerne er små og nære, men baggrundene er lidt kedelige. Flere udmarkede mellemsskærme byder på gebrækklig animation, og scrollingen er ikke god nok. Effekter og melodier og gode og stemningsfulde, men den slags kolorit magter ikke at redde Rome: AD 92 fra middelmadigheden. Spilsystemet er interessant, men alle de dumme detaljer gør det meget svært at holde interessen oppe.

Grafik	79%
Lyd	84%
Gameplay	60%

OVERALL
66%

PC

Hector hænger også på denne computer, men det er alt, hvad vi ved.

ensformige) TV-spil. Svampolinen er dræbende kedelige, og selv om Skallekastrningen er original, hammes underholdningen af unødig nærgående skaldry.

Scoringstavlernes er unødig grimme og svære at læse, og selv om de fleste øvelser følges op med masser af statistik, mangler der nogle tider, når det rigtig går los. Det er ikke noget ved at kunne læse, at man skal klare sig i fire minutter for at få guld, hvis det allerede går som sild på krog. Så savner man den mindste tid, man kan gå videre på i stedet, men den er der ikke.

4.1. Anbefalet retaliation

Ingen. Så længe James Pond og hans kolleger fjoller rundt derhjemme, skader de ikke vores planer. Og ret meget får de ikke ud af deres træning.

Jakob

AMIGA

Grafikken svinger meget fra øvelse til øvelse, men den er altid farverig, rimelig gladt animeret og lidt sad i detaljen. Højtalerne udsender den ene løglegende lala-melodi efter den anden, kun afbrudt af udmarkede lydefekter og diskrettedrevets skratten. Desværre er gameplayet i dette sportsspil alt for kedeligt, ensformigt og gammeldags. Ingen af disciplinerne er rigtig gode, og den programmering, der kæder det hele sammen, virker som noget, der er lavet i et frikvarter. Direkte konkurrence mellem flere spillere kunne have reddet en del af Aquatic Games, men sådan blev det ikke.

Grafik	82%
Lyd	83%
Gameplay	36%

OVERALL
48%

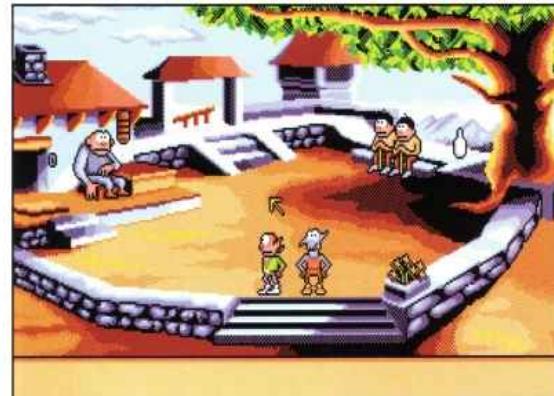
SHORTIES

Endnu en dosis af de små korte.

GOBLINS 2

Coktel Vision

Det er ikke raret at være goblin - specielt ikke når kongen har fået stjælet sin søn. Udenfor at den gamle knark har en traumatiske måde at flæbe på - han kommanderer også straks sine undersutter



til at finde den forsvundne pode.

Det må Fingus og Winkle erfare på smerteligt vis, da de pludselig finder sig selv og hinanden i midten af en jagt efter sonnike - som den onde demon-konger forsøger at uddanne til narl

Hvis du ikke synes, at forhistorien lyder helt normal, så vil du heller ikke just finde spillet forudsigtigt. De to goblinger skal arbejde sammen på ca. 30 skærme for at finde prinsen, og det er ikke småting man kommer ud for, hvis man hedder Fingus og Winkle. Arrige troldmænd, svønige kæmper eller sågar psykedeliske rockkortrester, Værsøg og skylle.

Spilleren er bygget op som et arcade-adventure, og Fingus (den diplomatiske fintfoler) og Winkle (den grovædende wise-cracker) må hjælpe ad, før de får opfyldt deres mål.

Amiga-versionen er lige så flot som PC-udgaven, og man kan ikke lade være med at grine, når man iagttræder de to heltes mimik. Når Gobliins 2 alligevel ikke kan prale af helt så høj karakter, skyldes det den manglende mulighed for harddisk-installation. Men Gobliins 2 er afgjort penge værd, hvis man er til underholdning af den alternativestive slags!

AMIGA: 85%

- CS

THE INCREDIBLE MACHINE

Sierra

Dette lille unikke puzzle-spil burde der faktisk have været plads til i vores store Gameplay-sektion. Men desværre blev det nedprioriteret, så du må nøjes med en kort beskrivelse istedet for alle de glosor, vi plejer at fyre af.

The Incredible Machine er kort sagt en Storm-P-simulator. Sagt på en anden måde: ved

hjælp af guldfisk, mus i løbebånd, balloner, elastikker og en kat skal du opnå et eller andet.

Der er 45 dele til din maskine, og de er alle animerede.

Udover du naturligvis kan få alle de dele, al den plads og al den tid du har brug for for at opfinde en automatisk toastberører eller en tandpastabuttebrygger, er der også næsten 80 baner, hvor de fleste dele allerede ER sat på plads, men hvor du skal lægge sidste hånd på værket. Det er nemt i starten, men megen hurtigt bliver det mere finurligt at få elpærer, bændeglas, raketter og aber på cykler til at gå sammen i en højere enhed.

Og som om det ikke var nok, har du også mulighed for at ændre lufttryk og tyngdekraft med uoverskuelige resultater!

TIM er et fint lille spil, man faktisk kan få ret meget tid til at gå med. Så har du en lille opfinder i maven, kunne dette måske være en måde at få ham ud på?

PC: 82%
- CS

RAMPART

Domark

Trots øskens anselige størrelse og det lige så anselige tal på prismarkedet, er Rampart et lille spil, nærmest lavprissmålt. Både det kiksede titellejlende, den simple grafik og middelaldermuzakken signalerer, at Domark har haft let ved at finde steder, hvor de kunne stikke sparekniven ind.

Det, der er tilbage, er ret sjovt i små doser, men det er bare ikke helt nok. Her kommer spillerlejlene - så kan du selv dømme: Slagmarken ses ovenfra og består af 4-5 slotte på en græsklædt steppe. Hvor steppen holder op, begynder havet, og det er her, fjenderne kommer fra. Men først, når du har udset dig et af sloterne til dit eget. Så bygger computeren nogle forsvarsverker omkring det og giver dig lejlighed til at placere et antal kanoner inden for murene.

Først nu dukker fjenderne op i tre forskellige slags skibe. Jo flere kanoner, du har, jo flere kanonkugler kan du have i luften ad gangen, og så gælder det ellers bare om at pege og klikke. Og vente på at døden slår ned. Den slags kan godt tage lang tid, især hvis computeren har mange kugler i luften på én gang. Fjenden skyder selvfølgelig også. Han kan hverken ramme dit slot eller dine kanoner, men han går ihardigt los på murene omkring dem.

På et tidspunkt bliver der 20 sekunders våbenhvile. Nu udstyres du med tetrisklonede murbrokker, som du skal bruge til at genskabe en

ubrudt mur omkring dit slot og dine kanoner. Reagerer du som første gang, du spillede Tetris, dør du med det samme. I så fald lader computeren dig starte forfra på slagmarken, dog med lidt større ildkraft. Lykkes det dig derimod at opføre ander og mere end en parodi på skanserne ved Dybbøl, får du nogle bonuskanoner og går videre til næste angrebsbølge. Sådan fortsætter du, indtil computeren synes, den har fået nok og sender dig til en ny og fugtig slagmark.

Heller ikke når man spiller to mod hinanden, slår der gnister mellem hjernen og skarmen. Rampart imponerer for lidt rent teknisk, er for ensformig og indeholder for mange pandeklaskende pauser til at være pengene værd.

Men en halv times sjov i ny og næ er sikret.

AMIGA: 53%

- JS

POPULOUS II

Electronic Arts

Hvilken perle af en konvertering! Det er nu over et år siden, at Amiga-versionen af denne klassiske gude-simulator så dagens lys, og flere var efterhånden begyndt at tvivle på, om vi nogensinde skulle se PC-versionen. Men nu er den her, og det har vi kun grund til at være glade for.

For at informere de uvidende, må vi hellere lige ridse handlingen op: Du er en af Zeus' utallige sønner, og du er en af de præcislige så talrige uegte. Derfor vil farmand ikke have noget med dig atøre, men for at bevise, at du er god nok på bunden, har du udfordret alle guderne til et djævelsk spil: i et ørige bliver hver af jer udstyrret med en håndfuld mand, som i skal få til at vokse og til at dræbe de andre. Den, der stadig har mænd i oprejst stilling efter slaget, har vundet.

Men...man lader ikke kun de små pixelmænd kæmpe. Til din rådighed har du en lang række katastrofer, som kan bruges til at genere fjenden med. Send ham en ildsoje, en syndflod eller et pestangreb - men forvent, at han siger tak for sidst!

Populous II er umådeligt underholdende, og i PC-versionen er der kommet bedre grafik, en sjov lille intro, en enkelt ny katastrofe (din ledet spry ild!) og en særlig full-screen-mode, så du kan overskue en stor del af landskabet ad gangen. Det er ondt, det er fængslende, og der er 1000 baner at gå i krig med. Skulle du blive træt af dem, kan du twære en ven ud over modem.

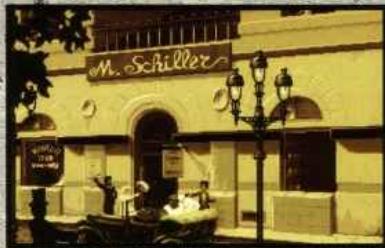
En klassiker.

PC: 94%

- CS

HISTORYLINE

1914-1918



HISTORYLINE 1914-1918 er en strategisk krigs-simulation, baseret på hændelserne i Første Verdenskrig.

En eller to spillere kan tage kontrollen over de kæmpende styrker, som enten Allieret eller Tysk-Østrisk-Ungarsk hærfører. Fra fugleperspektiv kan spillerne overskue slagene, efterhånden som der angribes og modangribes. Årstidernes skiften, varierende terræn, strategiske lokationer og velplanlagte angreb mod fjenden, er alle kritiske overvejelser der skal imødegås for at vinde historiens store slag.

HISTORYLINE 1914-1918 indeholder et veld af historisk og teknisk information. Alle facts er ikke kun tilgængelige via flotte illustrationer på skærmen, gennem hele spillet. Også en omfattende research er lagt i den medfølgende håndbog.

Det er nemt at lære og nemt at spille. HISTORYLINE 1914-1918 er en sikker vinde, for alle der er interesseret i høj-kvalitets krigsspiel med masser af udfordring og præcis simulations-teknik.

Mange timers underholdning - og muligheden for at lære noget.



Skærbillederne viser MS-DOS VGA versionen. MS-DOS versionen understøtter AdLib, SoundBlaster og VGA 256 farver grafik. Amiga versionen understøtter acceleratorkort og 64 farver grafik.

Designet og udviklet af det samme team som skabte Battle Isle.
Få oplyst nærmeste forhandler på tlf. 8680-2700.

INTERACTIVISION

GAMES PREVIEW

Velkommen til et afsnit af spille-

nnes peep-show



VEIL OF DARKNESS

Rollebil fra U.S.Gold og SSI er ikke ligefrem en mangelvare, men Veil of Darkness kan alligevel vise sig at blive forfriskende anderledes.

Anderledes - hvis det var kommet for tre måneder siden. Med spilproducenternes sans for at finde på mørkater, har Veil of Darkness fået prædikatet "horror fantasy adventure" - hvilket lyder som noget, der kunne mere end en lille smule om Alone in the Dark, Waxworks, The Legacy eller alle Elvira-spillene.

Ikke desto mindre lyder det nu ganske spændende - kan det

andet, når det foregår i 30'ernes Transylvanien?

Du er uhedligvis styrtet ned med et lille fly i en afsides-liggende landsby, der er truet af vampyren Kairn og hans forfærdelige venner. Spørgsmålet er nu, om det skal lykkes dig at pæle ham, eller om du selv bliver palet?

Spillet lover et hurtigt point-and-click interface, der skulle holde dig hele dig hele ude på kanten af musematten, en automap- og print-feature, der også giver dig mulighed for at skrive samtalerne ud, og musik, der hurtigt sætter sit præg på din tygrad.

Vi håber på en anmeldelse næste nummer.

SHADOW OF THE COMET

For 76 år siden tog en seriøs videnskabsmand Lord Boleskine til Isthmuth, en lille fiskerby i New England i USA. Han undersøgte himlen, og fandt ud af, at stjernerne opførte sig mærkeligt.

CAPTIVE 2

Kan du huske Captive? Et spil, der blev kåret til Årets spil i 1990, og som legendariske Tony Crowther stod bag. Du havde kontrollen over fire robotter, der skulle komme en fange til undsætning, og dermed var grunden for et temmeligt anderledes rollespil lagt.

Rygerne (og pressemødelesen) vil vide, at Tony Crowther har udviklet en helt ny teknologi, som første gang ser dagens lys i Captive 2 - og det ser ud til, at vi får lov til at se rigeligt af den!

Spillet er nemlig bygget op af 4096 byer, hver med mere end 1000 bygninger, og dine trofaste robotter skal kæmpe sig vej gennem dem alle. Problemet er nemlig, at mindre trofaste robotter er gået amok, og har arresteret en lang række uskyldige mennesker - som du naturligvis skal redde.

Spillet forventes ude til PC og Amiga tids nok til, at vi kan anmelde det i nr. 4.



ENTITY

Der er efterhånden ikke meget nytænkning at hente i spilbranchen - der er langt mellem de store nyskabelser, og det er blevet mere og almindeligt, at man i dag klarer konkurrencen ved at tage en gammel ide, som man pudser af og udfører meget bedre end nogensinde har gjort før.

Om det lykkes for Loriciel er svært at sige - men de første skærm-billeder tyder ganske godt, også selvom Entity virker meget, meget banalt. Historien handler i hvert fald om en ung pige, der på en eller anden måde bliver sendt tilbage i tiden - og som nu skal tage kampen op med en ond demon. Der skal hoppes, skydes og løbes - og i sidste ende når hun forhåbentlig sit mål.

Umiddelbart ligner Entity Shadow of The Beast med lidt færre problemer, som spilleren skal løse. Teknisk tegner det meget lovende - 12 musikstukker akkompagnerer handlingen, og 32 farver på din Amiga er snart klar til at illustrere din færd. PC-brugere må nok vente til maj.



Da Halley's komet samtidig fløj over himlen, blev han vidne til et truende fænomen, der gjorde ham vanvittig - han døde 2 år senere på et sindssygehospital i London. Og alle hans optegnelser gik tabt - eller gjorde de?

Vi befinder os nu i 1910, og du er John T. Carter, og har besluttet dig for at gå i Boleskines skræmmende fodspor. Men i Isthmuth finder du ud af, at alt bestemt ikke er, som det skal være - og at navnet Whateley bliver behandlet med både respekt og lammende frygt. Og nu begynder opdagelserne at dukke op: en mystisk kult afholder deres okkulte ritualer i en stencil i den nærliggende skov, ledet af en gammel indiansk troldmand ved navn Misakaquamus. Han bruger det meste

af sin tid på at tale med onde guder, der bare venter på en lejlighed til at komme tilbage til jorden. Den lejlighed må de ikke få!

Shadow of the Comet er Info-

grammes' nyeste projekt, og er en slags adventure over 100 skærme. Efter sigende skulle grafikken ikke lade Alone in the Dark i stikken, og de foreløbige meldinger vrimler da også med begreber som "vektoriale full-screen-animationer", "nat-versioner af de forskellige versioner" og meget mere. Hovedpersonen noterer alt ned, hvad der bliver sagt, så du kan gå tilbage, hvis du skulle have glemt noget vigtigt, men til gengæld må du klare dig med kommandoerne "Get", "Take" og "Use".

Spillet kommer ud sidst på foråret. Og indtil da kan du jo spekulere over, hvorfor ordet "pistol" var afløst af ordet "gun", i Boleskines beskrivelse af natten i Isthmuth.

Når Amigaen bliver for

ST

Hvad gør man, hvis man ikke kan have sin Amiga ved hånden når man vil skrive et brev? Vi kigger på mini-computere, og mulighederne for at bruge dem som alternativ til vores elskede computere.

Af Christian Sparrevohn

Der kommer et tidspunkt i enhver computerfreaks liv, hvor man må erkende de barske realiteter: til tider er computeren for stor, du har ikke adgang til strøm, eller du kan ikke slæbe alt udstyret. Er der intet håb? Skal man bare tvinge sig igennem timerne? Er man nødt til at have sin lommeregner ved hånden, for ikke at få abstinner? Nej! Markedet vrimer med surrogater, der kan tage de værste tømmermaend.

Potensforlængeren i min lomme

Der er ikke noget som små, tunge ting, der kan en hel masse. Ikke nok med det, man kan også have dem med over alt. Som standard er der ofte telefonliste, kalenderfunktion, et lille tekstdatabase, en lommeregner, visitkortdatabase og et ur, der kan fortælle dig hvad klokken er netop nu i Nagasaki. Derudover er der som standard en særlig password-funktion, så det er umuligt at læse telefonnumre eller memo-

er, hvis man ikke kender kodeordet. På den måde er man sikker på altid at kunne huske sin pin-kode - hvis man kan huske sit password!

Resultatet er, at man hurtigt får overført en masse data fra sin gamle fedtede Mayland-kalender til den lille elektroniske database., der kommer til at fungere som "ekstra-hjerne", og som man meget hurtigt ikke kan undvære.

Lommecomputere er praktiske, men en del af temaet er bare sjov - og det skal der også være plads til.

Problemerne

"Det er ikke størrelsen, det kommer an på", men den ringe størrelser GIVER visse begrænsninger. Man kan sjældent tilføre nye programmer (se nedenstående), men må klare sig med det

software, der er indbygget. Tastaturet og skærmen vil også være så smæt, at det formentlig næppe er på minicomputeren, du vil skrive din danske stil eller din doktor-disputats. Derfor er det vigtigt, at man kan overføre data, så man kan lave skitser og planer på sin mini, og overføre dem til Amiga.

Minicomputermarkedet er præget af, at jo mere man betaler, jo mere får man. Vi har i det følgende kigget på et par af de dyreste, men alle fabrikater laver også billigere ting, der kan betragtes som neddroslede versioner.

Konklusion

Det kan være et svært marked, men Sharp'en og Casioen er næsten lige gode, med et lille overtag til Casio, der til gengæld også er lidt dydere. Med udvidel-

CASIO SRF-20

Bag forkortelsen gemmer der sig en kompetent maskine, der hurtigt vil give dig mange morsomme timer - og spare dig for lige så mange. I Casioen er indbygget en telefondatabase, hvor du kan taste navne, adresser og telefonnumre ind, samt seks andre datapunkter, du selv kan vælge titlerne på. Når først der er tastet ind, kan du søge på fire forskellige mæder.

Kalenderfunktionen er af høj kvalitet. Der kan kaldes en oversigt frem over månederne, en udvalgt uge eller dag. En grafisk oversigt viser, hvilke intervaler, der er optaget, alarmer kan sættes til at ringe, også FØR aftalen skal huskes. En særlig To Do-liste minder dig om aftaler, der ikke har nogen speciel dato, men bare skal huskes.

Reminder

En særlig Reminder-funktion minder dig og mærkedage, eller om faste aftaler hver uge, hver måned etc. Derudover er der en Memo-funktion eller en Freefile-feature til de lidt længere tekster. Der er mulighed for at kopiere og klistre tekstridder mellem forskellige funktioner eller dokumenter, de danske tegn er nemme at finde og tastaturet er det bedste blandt de testede, hårdt og anvendeligt. Skærmen giver 10 linjer, men kan forstørres op, hvis det er svært at overskue mange tekster.

Uret er upåklageligt, verdenssæt kommet komplett med et hyggeligt lille kort, og der kan tastes nye byer ind, hvis man gerne vil have Nørre Snede

o.lign. med. Det omfattende alarmsystem "folger med", hvis man selv rejser, så man alligevel bliver mindet om aftalerne i rigtig tid.

Det medfølgende regneark er ikke særlig anvendeligt. Det har et utal af funktioner, men da der ikke er så mange linjer på skærmen, kan det aldrig rigtigt betale sig at køre større regnskaber i det. Simple beregninger kan i øvrigt foretages direkte i Memo eller Freefile-afsnittene.

Ingen passwords

Uheldigvis kan man ikke sætte en passwordbeskyttelse på selve computeren. Der sidder en SmartCard-indgang i maskinen, og blandt ekstraprogrammerne er der vinguides, spansk-engelsk ordbog, udvidet lommeregner, tidsregnskab, flersproget parlor og små spil, man kan more sig med. Derudover er der mulighed for at legge mere hukommelse i maskinen, der kommer med 256 k fra fabrikken.

Datatransfieren er besværlig, og softwaren er indtil videre så dårlig, at den ikke anvender alle SRF-20's funktioner. Til gengæld ligger alle dataene i ASCII, og der er ingen problemer med at overføre til Amiga.

Alt ialt er SRF-20 en virkelig god maskine med god skærm, godt tastatur, og gode programmer, og lades kun i stikken af et lidt ubrugeligt regneark og noget dårligt kommunikationssoftware. Men pålidelig er den, blæret at se på og en god erstatning for din Amiga.

PSION SERIE 3

Den maskine, der måler mindst i rumfang er den mest kraftige! Underuden sidder der to "diskettestationer" til små kort, der hives ind og ud mens maskinen er tændt. Der er et egentlig operativsystem, der kan installere applikationer, kopiere dem mellem kortene og maskinens hukommelse, lave directories etc.

Standardapplikationerne er de sædvanlige, men ofte med mange uventede muligheder: en mindre god, en databasefunktion, hvor du helt selv kan designe databasen, et tekstdatabaseprogram med mange funktioner, en lommeregner og et verdensur. Der er mulighed for at få computeren til at ringe telefonnumre op, alle programmer er kompatible med en række "rigtige" PC-programmer, og der er allerede en lang række shareware-programmer, der har form af små spil, nytteprogrammer og meget andet.

OR

seskort og rimelig software er det nemt at koble til en Amiga eller PC, og man vil få dækket næsten alle sine behov. Psion er lidt for besværlig at bruge til at være rigtig handy, og hvor imponerende den end synes, er den ikke så god at arbejde med til daglig, som den ellers lægger op til.

For til det større arbejde, vil de små maskiner altid være for små. Hvis du har brug for en god, kompatibel maskine, der er nemt at betjene og passer til den computer, du har derhjemme.

Den lille computer skal ses som et alternativ og en sideløber til den store derhjemme - ikke en konkurrent.



Det mindste tastatur

Tastaturet er så langt det mindste, men skal holde styr på ret mange funktioner. Æ, ø og å skal vælges ved at holde tre taster nede, og på den måde bliver især teksrbehandlingen besværlig at bruge. Meget af softwaren har et ambitionsniveau, der er højere end den lille størrelse egentlig beretter til: hvem kan holde ud at skrive store opgaver på det lille tastatur? Og skal man bare skrive små beskeder, har man ikke brug for sogn/erstat m.m.

Mange af tingene har man realistisk aldrig brug for, med mindre man har tænkt sig at lave en masse arbejde på den lille maskine - og så langt kommer minicomputerne nok aldrig.

Men hvis man skal have et godt stykke legetøj, man kan skrive breve på, programmere på, spille skal med og meget mere, er Psions bidrag det bedste valg.

SHARP IQ-8100

Sharps bidrag minder så meget om Casio - eller omvendt - at man må spørge sig hvem der har industrispioneeret på hvem. Sharps maskine er skarp på mange af Casios områder, og kalenderfunktionen er også stort set identisk, med tre forskellige niveauer, alarmer m.m. Til gengæld savner man lidt en To-Do-liste.

Intet mangler i telefonlisten, der ikke bare er en. Og den gode søgefunktion gør at man kan lede i dem alle på samme tid. Der er Memo, lommeregner, og visitkortregistrator, altsammen med samme begrænsninger og muligheder, heriblandt en klippe-klistefunktion.

Uret og verdensur er lidt specielt, og forsviser fra skærmen kort tid efter, at man har trykket på det. Det smarte er, at man på den måde kan have noget kørende i baggrunden, mens man checker klokken. Man kan kalde en liste over byer frem til verdensbyen, og der bliver lavet en "top-ti-liste", der viser, hvilke man har spurgt på flest gange, så de er nemme at finde igen.

Tegnenes top-ti

Det samme gør sig ivrigt gældende med de specielle tegn, heriblandt æ, ø og å, som hurtigt kommer til at stå øverst på tegnenes "top-ti", men som til gengæld ændrer rækkefølge, hvilket kan være lidt

irriterende. Ellers en god ide.

En god ide er også makro-funktionen, der giver dig mulighed for at lave en liste over hyppigt brugte ord eller sætninger. Minicomputeren kan låses effektivt af med en password-funktion.

Hjælpfunktionen er nyttig, men ikke så god som på Casioen. Til gengæld kan Sharp'en indstilles til at skrive på 8 forskellige sprog - desværre ikke dansk. Tastaturet er større, men lidt for bløde og "soft-touchede" uden egentlig at være det. En smart feature er måden, udvidelseskortene bruges på. På selve kortet er trykt forskellige funktioner, som sættes ind bag et soft-touch-vindue, så man med hvert nyt kort får en række nye ikoner, der frit kan vælges. Der er ikke noget regneark, men til gengæld en særlig dispositions-fremstiller, der ikke er så frygteligt anvendelig. Det bliver der kompenseret for med det gode kommunikationssoftware, der er det bedste i testen. Desværre er det ikke lavet til Amigaen, men lidt snilde og TwinExpress-programmet skulle du være i stand til at importere filerne, der ligger i ASCII-format, igennem seriporten.

Sharpens er så god og så identisk med Casio, at om man foretrakker det ene eller den anden må være op til den enkelte. De 64k's hukommelse vil være nok for de fleste.



GVP til drømmepriser

Image FX

- 24 bit tegneprogram & billedbehandling i alle op løsninger.
- Fuld Arrex & C port, til egne moduler.
- Digital retouchering af billeder m. div. filtre effekter farve gradueringer m.m.
- Incl. Morphplus program pakken.



2.295,00

CineMorph

- 24bit Warping/Morphing af enkeltbilleder, sekvenser eller full motion sekvenser
- Understøtter DCTV, Ham-E, JV, 24, 24bit IFF, o.a.
- Flere morphing metoder: Spline baserede, Linje baserede
- Et must for dem der sidder og skifter stik hele tiden.....



995,00

I/O Extender

- 2 highspeed seriel porte
- 1 parallel højhastigheds port
- Perfekt til folk med flere modem linjer f.eks. til sysop's
- også til brug med f.eks. flere printere digitizere, samplere o.s.v.
- Et must for dem der sidder og skifter stik hele tiden.....



1.850,00

Interne A600/1200 Harddiske

- 85 MB intern model
- Passer til den eksisterende AT/IDE Controller i din A600/1200

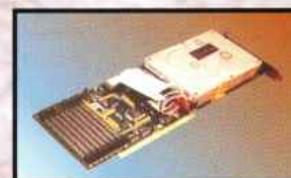
2.995,00

GVP

Kommende produkter i GVP's nye serie, bl.a. Acceleratorkort til A600/1200. Der kommer også opgraderinger til alle eksisterende produkter til A4000 kompatibilitet.

GVP Hardcard HC81 Verdens hurtigste!

- Lynhurtig SCSI II DMA Controller
- Overfører over 1.2 MB i sek.
- Kan leveres med HD fra 40 til 420MB.
- Kan udvides helt op til 8MB ram.



Fra 2.600,00

IMPACT A530 Accelerator & HD

- 1.5 gang hurtigere end Amiga 3000
- Kan leveres med HD fra 40 til 213MB.
- Nem og hurtig montering af 32 bit ram. Plads til 1,2,4 eller 8 MB



Fra 6100,00

GVP PhonePak A2000/A3000

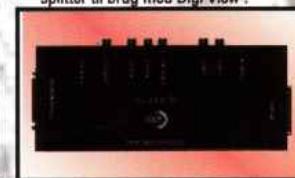
- TeleFax, Telefonsvarer og Voice-Response system i ét!
- Send/Modtag Fax/beskeder.
- Optage/Afspille tale gennem telefonen.
- Interaktivt Voice-Response system.



4.495,00

GVP G-Lock Genlock

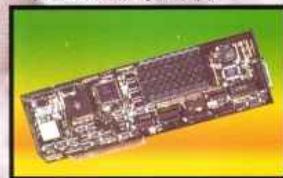
- To composite video indgange, eller en Y/C (S-Video) indgang.
- Specielt farve filter kredsleb til special-effects.
- Fungerer som en softwarestyret RGB splitter til brug med Digi View .



4.395,00

GVP G-Force 030 Verdens hurtigste!

- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller 50MHz. Med et 50MHz kort får du stort set samme ydelse som et 28MHz PP&S 040 kort.
- Verdens hurtigste SCSI controller. Med 240MB diskens opnås overføringshastigheder på



over 2.2MB/sec.

- Kan leveres med HD fra 52 til 420MB.
- Nem og hurtig montering af RAM når du har brug for mere end de medfølgende 4MB (25 Mhz: 1MB).
- Kan udvides helt op til 16MB.

Fra 4.550,00

GVP HD 500 + Harddisk + Ram

- Leveres 100% kereklaar, med Workbench installeret
- HD8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 40, 80, 120 eller 213 MB Maxtor harddisk.
- Nem og hurtig montering af RAM



- 2, 4 eller 8MB FAST RAM

- A500-HD8 leveres med egen strømforsyning og belaster ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting (fx. 68030 kort) i at benytte den.

3.100,00

GVP Impact Vision Broadcast kvalitet!

- 24Bit Realtime Frame Grabber. Indlæser 24Bit billede fra levende videokilde, fx. kamera eller bånd.
- 24Bit Frame buffer (display). Viser 24Bit billeder fra fx. Caligari
- Analogt og Digitalt Genlock



- Composite ind/ud • Y/C ind/ud • RGB ind/ud, 15.625kHz eller 31kHz
- Flicker Fixer, også på 24Bit
- Overscan i 768 x 566 punkter Picture In Picture funktion.
- Mulighed for Betacam ind/ud
- Scala IV-24, Macro Paint IV-24 og Caligari IV-24 medfølger!

17.475,00

GVP DSS8 Sampler

- Real-time 2 kanals oscilloskop og spectrum analyzer. Software styret indgangsfølsomhed på mic/line. Lydeffekter, bla. ekko, rumklang. Save i Sonix, IFF eller RAW format.



AW pris 795,00

Distribution til
forhandlere:
86167542
(kun forhandlere)



UDSALG !

Vores Kæmpe udsalg fortsætter

Hardware:

A-Max II , Macintosh Emulator.....	995,-
AT-Once , AT emulator til A500.....	1200,-
Aviator Joystick, joystick formet som et rat, perfekt til fly/bil simulationer.....	250,-
Baseboard, 4MB Ramkort til Amiga 500 uden ram kredse.....	575,-
CBM RAM 266 kontor Hejttalere, passer til alle amiga modeller.....	325,-
CBM A690 CDROM drev til Amiga 500, 500+.....	2995,-
Competition 9000 Prof...joystick.....	150,-
DML Resolve, 60 MHz grafikkort, oplosninger op til 2048 x 2048.....	6995,-
Fusion Forty, 68040 kort, m.4 MB ram.....	10000,-
Goldstar 9 måls printer, 160 cps endelose baner eller enkelt ark.....	995,-
GVP 286 kontor til installation i Amiga 500 HD.....	1695,-
GVP G-Force 68040, 33MHz workstation power, 4 MB ram, 25 Mips.....	16250,-
Hitachi S/H Kamera incl. Digi-View 4.0 Gold, komplet digitizer udstyr.....	1995,-
Jet Fighter, joystick.....	150,-
Malibu SCSI Controller, komplet SCSI Controller til Amiga 2000.....	695,-
MPS 1224C printer, 24 nåls breddvæsel farve printer.....	3995,-
Nec P2+ 24 nåls printer, en af markeds mest anerkendte printere.....	2495,-
Philips CM8332 II monitor, passer perfekt til alle Amiga'er.....	2095,-
Philips TV-Tuner, 12 faste kanaler, med eksk. antennel. indgang.....	695,-
Progressive 68040-kort / A2000 u. ram, performance 20 mips.....	12500,-
Progressive 68040-kort / A3000 u. ram, performance 20 mips.....	11500,-
SEGA spille konsoller, inkl. 2 spill.....	500,-
STAR LS-08 laser printer, 2 MB ram og Postscript indbygget.....	12000,-
Supra HD 500 kit, SCSI II controller til Amiga 500.....	1595,-
Supra Hardcard (A2000), inkl. 32 MB Seagate harddisk.....	1995,-
Topstar , joystick.....	250,-
Videon Digitizer, perfekt digitizer til alle Amiga modeller.....	2495,-

Software & Bøger:

Amiga for Beginners.....	99,-
Amiga User Interface Style guide.....	150,-
Cape 69K , assembler.....	325,-
Cygnus Editor 2, sidste ny version af verdens mest brugte tekst editor.....	495,-
Comal , Amiga versionen af det voksende programmeringsprog.....	395,-
Disk Master V 2.0, løslichkeit til kopiering system (2.04 kompatibel).....	325,-
Instant Music, komplet musik program.....	95,-
Imagine Companion, bogen der fører for at være bedre end selv manuelen.....	195,-
Rom Kernel , Includes & Autodesks Rev. 3.....	225,-
Rom Kernel , Devices Rev. 3.....	200,-
Superbase Professional 4, den tunge ende af database programmer, kan ALT.....	1375,-
Texture city, 4 forskellige versioner, 24 bit tekster.....	400,-
VistaPro V 2.0 Pal, kendt for de fantastisk flotte fractal landskaber.....	500,-

Derudover har vi fundet enkelte brugte varer frem fra vores butik/lager:

Brugt Hardware:

NB: Kun 3 mdr. garanti

GVP A3001 Accelerator kort, 28MHz, 68030/68822 + 4 MB ram.....	595,-
Kawai K4 Synth, Kawai's MIDI flagskib, multitrackbar.....	8000,-
NEC P60 S, 6 siderimmin, ledet med PostScript, 2MB Ram.....	15000,-
Protek CTV 1490, 14" tv m. monitor indgang.....	1875,-
Viking Moniter, 20" 4 grader 1280x1024 inkl. skærmkort (perfekt til PPage).....	9000,-

Ordre telefon: 86166111

Fax: 86166102



Selvfølgelig behøver det ikke at gå så galt, men er uheldet alligevel ude, klarer vores autoriserede Commodore værksted enhver Amiga reparation. Ring og hør.

AMIGA WAREHOUSE FORRETNINGSPOLITIK:

KUNDESERVICE: Du kan kontakte vores teknikere på 86 16 61 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringstid, aktuelle priser o.lign. får du på 8616 6111.

OMBYTNINGSWÆR: Ønsker du at ombytte et produkt, ringer du på 86 16 61 11 for godkendelse. Varer uden godkendelses nummer (GRNR) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning samt være returneret inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Spørg efter højlig pris.

RETURVARER: Indtil 8 dage efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returneres. Ved returnering tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for klarering.

FORBEHOLD: Software kan kun returneres/ombyttes, såfremt plomberingen er ubrudt (plomberingen på forlængende). Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

Amiga 1200

Amiga1200 er afløseren for de gamle Amiga serier. De nye AGA grafik chips (262.000 farver) bevirker, at Amiga 1200 er blevet endnu hurtigere at arbejde med. A1200 er fra starten forsynet med 2MB grafik hukommelse, og kan udvides med 8MB fastram oveni. Består af en 16MHz 68020 processor med option coprocessor. Samtidig er AT/IDE harddisk controller monteret i alle modeller(også mulighed for fabriksmonteret harddisk).



Ring!

og hen prisen.....



I interserien har solidt indtaget markedet som de danske programmer der bruges af alle. Nyeste skud på stammen er databasen Interbase, med mange avancerede søgefunktioner..

1 stk. 200,- vælg 3 for kun 595,-

Opgraderings chock!!!

Har du en GVP HD500+ harddisk kan du nu få den opgraderet til en GVP A530 40MHZ accelerator. Du sender blot din harddisk over og vi ombytter motherboardet.

Kun 4195,-

Bemærk prisen er excl. ram.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr. & By: _____

Kn.nr.: _____ Tlf: _____

Betalings: Check Efterkrav

Produkt:	Ant.	Pris	Total

Kuponpen sendes til:	3/93 DNC	over/under 5kg	28,-/64,-
Amiga Warehouse	Værdi (over 3000 Kr)	(35,-)	
Finlandsgade 25 , 8200 Århus N	Efterkrav	17 Kr	(17,-)
TLF: 86166111 FAX: 86166102	Beløb (lt):		

MAILBOX

Stedet hvor du kan starte din egen diskussion eller blande dig i en af dem, der allerede raser.

Ved Christian Sparrevohn

AMIGA I USA?

Jeg har fulgt jeres artikelserie "USA TODAY" i længere tid. Det underer mig at I får USA til at ligne det ultimative Amigaland, for da jeg var i USA i sommerferien, var jeg ude for følgende:

Jeg gik en dag rundt i San Fransisco for at skaffe mig noget hardware til min Amiga 500. Jeg fandt hurtigt en computerbutik, men den af, så jeg gik videre, men det fik jeg slet ikke noget ud af. Han fortalte, at Amigaen ikke var særlig populær derovre, og at væk for mig, så nu var der kun en chance tilbage. Dagen efter tog jeg mål. Jeg gik ind og blev modtaget af en fed amerikaner, som spurgte noget hardware til min Amiga 500. Hans svar var, at A500 var forældet i USA. A2000 var det mindste, man kunne nøjes med.

Butikken var i øvrigt ikke særlig stor, faktisk var den mere en lille klub for Amiga-freaks, som sad i baglokalet, der var større end selve butikslokalet. Tomhænder og skuffet tog jeg videre rundt i staterne. Jeg istedet havde de næsten alle sammen Macintosh.

Du har desværre ret. Fordi Commodores hjemland er USA, er der en tendens til, at en Amiga-model ikke overlever så længe derovre, og at Amigaen er en computer for entusiaster, ikke for den brede skare af brugere. Entusiasterne er til gengæld ret aktive, og der er mange firer til i øvrigt vide at A-4000 og A-1200 sælger forrygende i staterne - måske ændrer billedet sig?

HVORDAN MAN BLIVER SPILANMELDER

Jeg har flere grunde til at skrive ind til jer, og en af dem er jeres svar på Brinsdenses spørgsmål om uendeligt liv med Action Replay III.

Jeres løsning giver "kun" 99 liv. For at få uendeligt liv skal man, ligesom I skriver bruge TS- og T-kommandoerne, men istedet for at skrive M og den rigtige adresse, skal man skrive TFD med adressen bagefter. Efter et stykke tid, skulle der stå noget i retning af "SUB found at:" og en adresse. Den adresse er det sted i hukommelsen, hvor computeren trækker et liv fra, hver gang man dor.

Når der står "SUB found at:", så trykker man escape, og der skulle gerne stå "SUB's eliminated!", og så har man uendeligt liv!

De gange, det ikke virker, må man bruge M-metoden (man kan også skrive FF istedet for 99, og få 255 liv).

En anden ting: efter som I er et meget populært computerblad, må I få utrolig mange breve hver måned. Og det er de farreste, der bliver trykt i bladet. Derfor vil jeg spørge, om I læser alle brevene og så vælger, eller om I trækker nogle enkelte ud tilfældigt.

Er det muligt at blive spilanhænder hos jer på en eller anden måde, eller er det muligt? Hvis det er muligt, hvad skal man så gøre for at tiltrække jeres opmærksomhed og komme ind i de gyldne rækker?

Jeg kunne også godt tænke mig at vide, hvordan I anmelder spil. Foregår det hjemme hos jer selv, eller på "bladet"? Er det jer selv, der skriver anmeldelsen og sætter dem op? Eller sender I anmeldelsene til bladet, og lader andre skrive det rent for jer? Finder I selv de billede, der kommer i bla-

BALLADEN OM HOOK OG HANS KOLONNE

Som de fleste sikkert vil mene, er det rart at blive hørt. Det mener jeg i hvert fald; og netop af denne grund blev jeg glad, da jeg læste januarudgaven af Mailbox. Det var rart at se, at nogen havde reageret på mit sure opstod over Hook og Den 5. Kolonne. Og dog, egentlig havde jeg nok forventet lidt mere intelligent respons.

Førstet beskyldes jeg for ikke at have forstået den første famose omgang 5. Kolonne. Men der tager du fejl, kære Pancho. Det er rigtigt, at jeg, grundet den begrænsede spalteplads (som du selv omtaler), simplificerer problemet til Amiga vs. andre computere. Men derved kritiserer jeg samtidig, som den opmarksomme læser vil være klar over, den måde hvorpå Hook hæver Amigaen over det bundløse dynd, vi kalder computermarkedsføring, og dermed får sin artikel til at virke som et personaleblad for Commodore-koncernen.

En anden ting er, ud over at du ikke har forstået selve kritikken, at du ikke har forstået hvad kritikken går på. Jeg kritiserer ikke så meget artiklens indhold, som dens relevans og dens floromsvundne sprog, der med sin svulstige parykstil gør artiklen ganske usmagelig.

Desuden tager Pancho som synderen, af uvise årsager, kalder sig, udgangspunkt i den anden artikel, som jeg på daværende tidspunkt af gode grunde ikke havde læst, men som jeg i øvrigt finder en hel del bedre end den første. Ydermere finder jeg det ganske urimeligt på den måde at fejlcitere mig og kalde mig øgenavne, der ikke er belæg for.

Simon Gylden, Østerbro

det sammen med anmeldelsen?

Nu da I er begyndt at anmeld PC-spil (som er fedt!), vil vi så også se PC-tips i Secret Service?

Til sidst vil jeg sige, at det ville være alltiders at få en diskette på forsiden af bladet hver måned, og jeg vil med glæde betale 7. kr. ekstra for det. Sune Christensen, Roskilde

Vi læser ALLE breve. Dem vi bringer er de mest interessante for læserne andre, eller dem, der giver et tip videre (tak for det)! Vi sender en spilpræmie.)

Men alle breve bliver læst, og bare fordi et brev ikke bliver trykt, betyder det ikke, at vi ikke har taget det alvorligt.

De fleste anmeldere sidder derhjemme med deres egen computere, deres egen kaffe og nogle anmelderkopier, og sender det færdige resultat til mig på diskette eller via modem. Jeg retter det så til, finder billeder og afleverer det hele til lay-outerne, der så får bladet til at se ud på den måde, som du ser det. Billederne har vi enten fået tilsendt, eller har selv "frosset" dem. Nogen gange får vi desværre billeder i dårlig kvalitet - se f.eks. billederne til Red Zone i nr. 12.

Vi er anmeldere nok for tiden, men bliver der ledige stillinger, vil de bli ve annonceret i bladet. Så skriver man som regel en prøven anmeldelse, som vi læser og bedømmer.

På en måde er der allerede PC-tips i Secret Service, idet adventure-løsningerne, der jo er den største del af det, virker både på PC og Amiga. Men mere bliver det heller ikke til.

EINAR OG DE ANDRE

I nr. 1, 93 havde jeg den tvivlsomme fornøjelse at læse Gameplay, der hovedsageligt kendtegnes af små utydelige screenshots og anmeldelser af svingende kvaliteter. Midt i min granskning af denne del af bladet faldt jeg over et spil, som var blevet hædret med en absolut bundkarakter og samtidig havde fået pådættet titlen som værende et "Ejnar-spil". Et udslag af redaktionens særprægede form for humor, som med drengene var Ejnar satte visse spil i bås. Spillet hed Leeds Utd. Champions, og var faldet i haenderne på en mavesur og lidet talentfuldt anmelder, som signerer sig som Jakob eller JS, og denne Jakob brugte til spalter på en total sonderskydning af produkter og benyttede også lejligheden til at jonglere med storrelser som "Verdens dårligste Manager-spil" og lignende nedgørende udgydelser. Jeg har selv prøvet spillet i ca. en times tid (sikkert lige så lang tid som JS), og kunne derefter konkludere, at L.U. var et gedigent og udmærket spil. Nogle af de ting, som JS forarbejdede over, som f.eks. ingen lyd og kampenes afvikling, er et meget tyndt grundlag for total fordømmelse. Lyd er for det før første fløjende ligegyldigt i et managerspil, og hvorfor straffe CDS for at skære lyden væk? Vi har da også set managerspil, hvor lydsiden er så hamrende elendig, at man forfærdes derved. Hellelyd er ingenting end sjusk. For det andet kan den måde, hvorpå kampene afvikles, bruges til at se, hvordan holdet skal forstærkes og hvor man har sine forcer. Vil J.S. frydes over hvilne firsttimers og 100%-tacklinger, bør han skippe computeruniverset og se en rigtig fodboldkamp.

I samme nummer anmeldte J.S. Sensible Soccer (Nej, han gjorde ikke! Det var C.S., hvis initialer erstatter fejlen i det følgende. -Red.), eller "fornuftige sokker" som spasmageren så hjernelamt havde oversat det. I første omgang er det stemt, at CS får lov at anmeldre Sensible, og at I anbringer anmeldelsen under Shorties gor det kun værre. Det værste er dog, at gutten totalt overser en revolution inden for fodboldspil, og i samme stund priser det latterlige sjuske-spil Kick Off 2, som ikke i nogen grad kan måle sig med... (her følger en masse kritik af Kick Off. - Red.)

Essensen af al min kritik er, at I som anmeldere sidder med en anseelig magt og kan enten latterliggøre eller hynde helt efter jeres personlige smag og respektive luner. Losningen kan være svært at finde, men en lidt flittigere brug af veto-boxen kunne være aktuel. Desuden tror jeg, at en pause fra Gameplay kunne gavne nogen af jer. Her tænker jeg især på Hr. Sparrevohn (hedder du virkelig det?) (ja, men du må godt kalde mig Christian! - CS) og Jakob Sloth. Jeres anmeldelser er temmeligt poppede og jeres humor præger ofte anmeldelsen mere end jeres mening. De to nye, Søren og Marit klarer sig udmarket.

Øvrigt har vi nu sådann en stor spilsekction, hvorfor så ikke droppe alle anmeldelserne i årets sidste nummer og bringe en kavalkade over årets spil, og samtidig kåre det bedste?

Det skal dog til slut siges, at DNC er et godt computer-magasin, som fuldt lever op til diverse engelske blades standard, og i nogle tilfælde ligefrem distancerer de oversøiske konkurrenter.

P. Christensen

Tak for de sidste linjer - jeg var ved at komme lidt i tvivl!

Dit sidste forslag er ikke særlig smart. Netop sidst på året kommer de fleste spil, og dem skulle vi altid bare droppe eller udskyde? No way!

Grunden til at jeg bringer det lange brev er primært, at vi får så mange af den slags. Men husk! En anmeldelse er noget subjektivt, og jeg er fuldstændig enig med Jakob i, at Leeds United er noget bras, med fejlene, der valter over hinanden for at illustrere, at det hele er lavet i HiSoftBasic af en dårlig programør - vi ved det, for det står i den kode, enhver kan få adgang til med et tekstsbehandlingsprogram. Prøv at læse resten af anmeldelsen, hvor Jakob faktisk nævner en masse ting, der er utilgivelige. Ingen lyd er værre end et forsøg på at lave lyd - som man i det mindste kunne skrive ned for, selvom du selvfolgeligt har ret i, at lyden ikke er det vigtigste i et managerspil. Kampene er til gengæld noget af det vigtigste, og de er katastrofalt lavet. Og selv de to nye anmeldere, som du roser, er enige deri. Derfor behøver du selvfolgeligt ikke at være det, men lad dog være med at være så sur over, at vi er uenige.

Nogenlunde det samme kan siges om Sensible Soccer, som der er stor uenighed om, er bedre end Kick Off II. Som jeg skrev i Mailbox i det pågældende nummer, bragte vi det som Shortie, fordi spillet var så gammelt, og at vi ikke havde fået anmeldt det. Men pladsen i Gameplay er til de nye spil. Øvrigt må jeg minde dig om, at jeg skriver, at Sensible Soccer er et ret godt spil, og giver det 89%! Læste du overhovedet anmeldelsen færdig? Du var ikke klar over, hvem der havde skrevet den!

Øvrigt håber jeg ikke, at der er nogen, der hedder Ejnar, der er kede af det. Det er faktisk en gammel indarbejdet figur, og har ikke noget med nogen nulevende eller afdøde personer at gøre. Der ER ikke ret mange, der hedder Ejnar, og du er i hvert fald ikke blandt dem!

Jakob er ikke sur. I sin store gavmildhed ville han faktisk sende dig Leeds, hvis vi havde haft din adresse. Så kunne du have brugt anmeldelsen som guide til spillets svage punkter. Hvis du ikke har bemærket nogen af dem efter en times tid, har du brug for hjælp.

Jakob ignorerede de første, som man ser allerede under loadningen - han holdt ud, og spillede mange timer, fordelt over flere dage, så han kunne finde tilstrækkelig mange argumenter for at give spillet en dårlig karakter.

Du har måske ret i, at Leeds er sjovt - bare ikke sjovt nok sammenlignet med andre spil udgivet i 1990'erne. Dem behøver man ikke at have ret mange af, for man lader Leeds blive i butikken. Du burde måske udvide din spilmæssige horisont.

AFGIFT PÅ DISKETTER?

Da jeg havde læst Kenn Damgaards brev i nr. 12, mente jeg, at jeg måtte komme med en kommentar. Kenn har ret i, at piraterne kopierer fordi de kan tjene 40.000 kr. om måneden. Men han glemmer, at der skal nogen til at købe deres "produkt". Hvis spillene kun kostede 150,- ville jeg da købe originalen af de gode spil - de spil der var Hit eller Goldgame. Når priserne er kommet ned, vil der være mange flere, der køber spillene. Når man så har originalen, gider man ikke have piratkopier, så tjener piraterne mindre, og så vurderer de til sidst, at de tjener for få penge i forhold til risikoen for at blive snuppet. På det tidspunkt er man kommet ind i en god cirkel, istedet for den onde, vi er inde i nu. Lige nu er holdningen i softwarebranchen, at vi skal stoppe med at kopiere, så vil de MÅSKE sætte priserne ned.

Øvrigt glemt Kenn i sit brev, at man som dansk musiker ikke sådan lige udgiver sin LP/MC/CD i hele verden, men tværtimod ofte kun i Danmark. Spil derimod udgives over store dele af verden.

En hjælp til softwarebranchen kunne være en "blank-diskette-afgift" i stil med den nyindførte afgift på kasettebånd. Den kunne f.eks. være på 1 kr. pr. diskette.

Rasmus F. Hansen, Århus C.

God ide! Det var da i hvert fald en mulighed for at give nogle af de penge tilbage til producenterne, som de mister på piratkopier. En anden mulighed er at belønne det initiativ, som f.eks. Team 17 har taget med deres genudgivelse af Alien Breed, hvor man afgjort får noget for pengene.

Vi kvitterer med en spilpræmie.

DET VITTE HJØRNE

Ja, det er et temmeligt tyndt udvalg. Til gengæld behøver du, kære læser, ikke at være bekymret over, at du ikke kan huske alle vigtighederne!

Så var der den om manden, der ikke kunne lide fisk
Derfor havde han frikadeller i sit akvarium!

Casper Knudsen, Søborg

Der sidder fire væsner omkring et bord. En abe, en nisse, en trold og en fastansat i Unibank. På bordet ligger 100 kr. Pludselig går lyset ud, og da det bliver tændt igen, er de 100 kroner væk. Hvem har taget dem?

- Aben selvfolgelig. Der findes ingen nisser, der findes ingen trole og der findes ingen fastansatte i Unibank.

Morten Frederiksen og Mads Sørensen, Frederikshavn

HVAD ER EN PC?

Jeg vil gerne give udtryk for min mening om et stigende problem i computerbranchen. Jeg kalder det for PC-syndromet. Dermed mener jeg den voksne udbredelse af IBM og IBM-kompatible computere, der således er blevet en hel standard inden for PC'ere. Mange folk forstår derfor under begrebet "PC" en computer, der helt eller delvis er kompatibel med IBM's computere.

Dette er dog som alle med lidt kendelskab inden for teknikken ved at

Dette er dog, som alle med lidt kendskab inden for faget ved, fuldkommen forkert, da ordet PC (eller "Personal Computer") dækker over næsten alle mikrocomputere. Alligevel har denne forkerte klassificering ført til at mange gode computere, f.eks. Amiga, Macintosh og Atari er blevet rykket langt ud i baggrunden.

Når en kunde således kommer ind i en computerforretning, vil han automatisk få forevist de nyeste "PC'ere", medmindre han uudtrykkeligt beder om at se f.eks. Amigaer. Men hvordan skal en begyndt dog vide, at der findes andre gode computere end dem, han normalt hører om?

Særligt Amigaen med dens udmærkede grafiske kvaliteter burde få mere omtale på bredt plan. Jeg vil derfor opfordre Commodore til at gøre mere reklame for Amigaen, og en gang for alle bryde IBM's magt-monopol, der truer med at udrydde alle andre PC'ere.
Karim Petersen, Åbenrå

Jeg tror mest, det er et spørgsmål om ord. Det er rigtigt, at PC'ere engang var betegnelsen for en lang række forskellige standarder, mens der i dag nærmest menes "IBM-kompatible" når der siges "PC". At de IBM-kompatible har fået så store markedsandele skyldes mange ting, men jeg tror ikke at forvirringen af ordene er den overvejende grund. Hvorfor en computer bliver mere populær frem for en anden er faktisk ret kompliceret, og hvorfor nogen computere aldrig klarer sig, er noget, en masse hidtilkede mænd bruger meget tid på at spekulere på. At en PC idag betyder det, den betyder, er mere et resultat af den enorme succes, IBM-kompatible computere har haft.

OG ALLE DE ANDRE...

...Bjarni Jensen fra Aalborg er godt træt af prins-
terannoncen på bagsiden af bladet.
- Desværre Bjarni - det er den brutale verden.
Lev med den!

... David Arnholm fra Maglebrænde vil gerne opfordre alle til at købe Alien Breed '92. Ikke bare fordi det er suverænt, men også fordi det er et godt initiativ med en så lav pris på sådant et kvalitetsspil. Forhåbentlig vil den tendens bøde sig.
- Enig.

...Vi har modtaget en fax fra en fyr ved navn Hunter, der arbejder for galaxens hersker, Hans Bvadr, og de er begge to ret utilfredse med PC-anmeldelserne i bladet, specielt når der på forsiden står Amiga.
- Hils Hans U�ækkerhed, og kald mig aldrig Smølf igen!

...En fyr med initialerne BJP advarer alle mod at handle med en crackergruppe, der kalder sig for Wizdom Reality - de har vist snydt ham ret grundigt.

- Vi advarer mod at handle med pirater generelt
- ikke nok med det er ulovligt, man har heller ingen garanti for sine penge.

EN SANG

Efter som jeg ikke har fundet på noget nyt interessant at skrive siden mit sidste brev, har jeg fundet en gammel sang frem, som jeg lavede i hine dage:

Mel: Kender du det/Mona Mona

Jeg gik i gang med at loade Blue Max
På mit 64'er pcok
Pludselig stod der "Syntax Error" jeg rakte
Nu' det fandme nok
Jeg spændte ned til butikken, den hed Amiga er guld
Jeg hør' min bankbog frem og købte posen frem

OMKV:
Men mit diskdrev har en overg
min kickstart er forkert
jeg spiller de forkerte spil
og min skærm den er genert

Åh XCopy, Xcopy, Xcopy hvorud kommer den dag
hvor jeg kan cracke spil og slippe af
med workbench
2. Det var første dag i klubben
der hvor man kopierede sp(e)le
Søren var der også
han sad og spillede Excel
der var det jeg så den, den hadde en rød mørkblå på
og på den stod der skrevet More Lemmings Åh Åh

Centrif.

Ah Lemmings. Lemmings. Lemmings hvorudr kommer den dag hvor jeg kan tage min mus. og gennemløre Maahem.

3. Der var gjæst fire mænd
Fra det allerfarste spil
siden var der kommet
mange piratkopier til
pludselig blev skærmen helt rød og hvid og blå
der stod: ih hvor er det ærgerligt. DLL HAR SAD-
DAM VIRUS PÅ
For min harddisk har en overgang
min controller er forkert
jeg bruger en gammel mus
og min ramkreds er genert

*Ah Bootz, bootz, bootz hvordan kommer den dag
hvori jeg kan tage min disk og slippe af med Saddam
Hans K Skovfoged, Frederiksberg*

Okay, okay, du får en spilpræmie! Nåde!

Månedens spilpræmier
er stillet til rådighed af

COKTEL VISION

Søger du ældre numre af "Det Nye COMputer"?
Eller måske en smart samlemappe til dine blade?

RING 33 912 833 -
ALLEREDE IDAG!

ABSALON DATA

I denne måned ser vor annonce anslædes ud. Dette hænger sammen med, at vores leverandører har ændret deres leveringsstid. Vor prisliste er derfor "ildt ude af int" med priserne, som vi muligvis kan levere varerne til. Derfor vil vi hellere for tiden oplyse priserne pr. telefon.

Men nogle priser kan vi dog bringe:

3.5" Disk NN (4.50/stk.)	pr. 100	382,50
Citizen 120D+ 9 nål-printer		1395,00
3.5" Diskdrev A-500 intern		610,00
3.5" Diskdrev A-2000 Intern		575,00
3.5" Diskdrev ext. m. bus/altr.		665,00
5.25" Diskdrev Golem t. Amiga		830,00
Competition Pro 5000 joystick		150,00
Competition Pro Mini joystick		160,00
Competition Pro Star joystick		230,00
The Arcade Joystick		230,00
Memorymaster I. A-2000 m. 2Mb		1320,00
8 Mb RAMBOX m. 2 Mb t. A1000		1750,00
Kick 2.0 kickstartkort t. A-1000		540,00
Multiplayerkabel til 2 Amigae, 1,8 m		150,00
Multiplayerkabel til 2 Amigae, 5 m		190,00
Støvlæg, rogrævet A-500/600/2000		95,00
Farveband til Star LC 10/20		45,00
Strømforsyning til A-500		525,00
Kickstart V.2.04 ROM-kreds		595,00
Diverse IC-kredses		595,00
Labels til 3.5" disks til printer		0,50
- 100 stk.		350,00
- 1000 stk.		250,00

Vi reparerer også gerne din Amiga til rimelige priser - ring for et tilbud inden du afleverer computeren.

Alle priser incl. MOPS

MOPS-registrerede forhandlere og selskaber

ABSALON DATA

Vangedevej 216A
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 12 - 18 Lø.: lukket

AMIGA 600 STÆRK NYHED

AMIGA 600 WILD!

Sæt m/Grand Prix - Pushover - Silly Putty DeluxePaint III, Amiga katalog
Før pris 4.925,-

nu 2.895,-



AMIGA 600-40 AMOK!

Sæt m/40MB HD, m/bl.a. Interspread, Interword, Interbase, Alphabudget, Paint samt 3 spill.

nu 4.495,-

AMIGA 600

incl. mus nu 2.795,-

Disketter

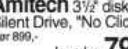
3½" Floppy disketter

100% fejtfri
10 stk. kun kr. 43,-
100 stk. kun kr. 399,-



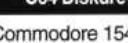
Disketteboxe 3½"

40 stk. kun kr. 39,95
100 stk. kun kr. 59,95



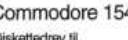
Commodore 64

Amitech 3½" diskdrev
Silent Drive, "No Click"
Før 899,-
kun kr. 799,-



C64 Diskdrev

Commodore 1541II
Disketterdrev til Commodore 64
Leveres med:
Interword Dansk
Taktsbehandlingsprogram
kun kr. 795,-



Commodore PC

SL-386-25/40
kun kr. 4.995,-
En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

kun kr. 4.995,-

En populær PC'er med stor arbejdskraft

Monitor:

Mono VGA

farve VGA

farve SVGA

kun kr. 1.244,-

kun kr. 1.999,-

kun kr. 2.494,-

Nu kun kr. 999,-

SL-386-25/40

Sådan laver vi bøger og manualer med Amiga- eller PC-skærbilleder

Til de fleste seriøse Amiga softwarepakker medfølger der gode trykte manualer, indeholdende tekstdokumenter, eksempler og skærbilleder. Disse manualer er i mange tilfælde lavet på en Amiga med DTP-programmet Professional Page samt en række andre software værktøjer. Det er processerne og teknikkerne bag dette, vi skal kigge nærmere på i denne artikel.

Måske skal du ikke selv lave manualer, men idéerne kan genbruges i mange andre sammenhænge indenfor desktopping. Artiklen her giver dig således både et inblick i moderne manualfremstilling, samt "blod på tanden" til at lave helt andre "værker" på egen hånd.

En "tung" fotografisk proces

For blot nogle få år siden var det en besværlig (og bekostelig) opgave at indsætte flotte skærbilleder i en manual. Dadtidens programpakker bærer da også præg heraf, idet alt forsøges forklaret i tekst... men et enkelt billede siger jo som bekendt mere end tusinde ord.

Processen foregår hos en professionel fotograf i et 100% mørkagt rum. Man anvender en skærm med højest mulig oplosning og nypudset skærmflade. Skærmen bliver affotograferet med den helt rigtige blændende og lukkertid, som skal være afpasset efter skærmens billedfrekvens.

Undgå reflekserne

Problemer med reflekser i skærmen og runde hjørner er svære at undgå. Der findes dog specielle trægt-formede foto forsætter, der sættes direkte mod skærmens kant. Hemed undgås reflekserne, men de runde hjørner kan stadig forekomme. I begge tilfælde sætter skærmens (og filmens) oplosning grænsen for det endelige resultat.

Der lægges raster, før de færdige billeder er klar til montering sammen med teksten.

der kan være udprintet fra almindelig tekstbehandling. Alt i alt er det en tidskrævende og ikke særlig fleksibel proces, der anvendes mindre og mindre efterhånden.

Klippe/ klippe med skærm dumps

... er en meget udbredt metode fra "den yngre desktop-alder", der dog stadig ses anvendt, selv i professionel manual fremstilling. De ønskede skærbilleder skrives ud på en god grafikprinter med Amiga's 'Graphic-Dump' eller PC'en [PrtScn].

Med saks og lim monteres skærbillederne på afsatte placér i teksten. Ikke just nogen drømme-metode for den ørte desktopper, men den er let at gå til. Resultatet afhænger meget af printerens oplosning og evne til at udskrive jævnt uden striber.

Den manuelle montering kræver et noje planlagt tekstromløb, og det skal laves forfra igen ved eventuelle senere redigeringer og ombrydninger. Heldigvis findes der også smartere metoder, der gør livet lettere for os desktopperne.

Fang en skærm!

Den direkte elektroniske vej fra skærbilledet til færdigt tryk går via *screengrabbing*. De ønskede skærbilleder "skydes" ved hjælp af et lille sideløbende program, hvorfra det lagres på disk som IFF-fil (standard grafik format). En Amiga kan jo som bekendt køre flere programmer på samme tid (multitasking), hvis der ellers er hukommelse nok.

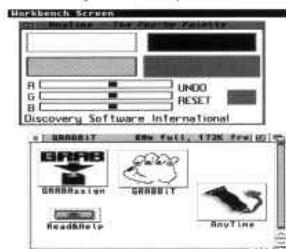
Screengrabbing er hurtigt og effektivt. Alt kommer med, hverken mere eller mindre. Du får et rektangulært format uden runde hjørner og IFF-filerne kan importeres direkte i Prof. Page. Her kan du hurtigt skalere og beskære billedet til det ønskede format. Tekstromløb sker automatisk og omredigering er let. Teknikken anvendes hyppigt her i bladet.

Artiklerne i denne DTP-serie gør brug af mange screen-grabbs, der importeres i Prof. Page ved hjælp af **A + g** (Projekt/ Importer/ Bitmap grafik):



udprinte det forreste skærbillede ved tryk på **[Ctrl] + [Alt] + p** samt skifte til næste skærm ved tryk på **[Ctrl] + [Alt] + n**. Men det kan du sædværligvis også klare på **A + m** eller ved klik i skærmens øverste højre hjørne.

Sammen med Grabbit finder man programmet 'AnyTime', der ligeledes er et hot key program, der "popper up", når du taster **[Ctrl] + a**. Heri kan du foretage en sidste øjeblik justering af farvepaletten, inden billedet "skydes" ned på disk.



Ret i billedet

IFF-formatet giver dig mulighed for at foretage rettelser i billedet. Ved hjælp af 'The Art Department' og lignende programmer kan du lave justeringer på lys, kontrast, farvepaletten m.m.

Tegne/male-programmet DeluxePaint IV er et fremragende værktøj, hvis du skal lave udsklip af billedet (brushes), indtegne ekstra motiver eller lave specielle effekter. Med dette kan du også sammensætte udsklip fra forskellige screengrabbs til nye IFF-billeder.

Screengrabbing via "hot keys"

Der findes nu en mængde forskellige screengrabbing programmer til Amiga. Et af de første, der kom frem var 'Grabbit', der fungerer under alle Kickstart versioner. Programmet kører som baggrundsjob, og når du på et vilkårligt tidspunkt taster **[Ctrl] + [Alt] + s**, vil programmet lagre det nuværende skærbillede som disk. På hvilket drev har du på forhånd bestemt med programmet 'GrabAssign'. Billederne nummereres automatisk som .000, .001, .002 osv.

Selv med rullegardin menuer trukket ned, kan du græbbe billedet, hvis du kan ramme de tre taster samtidigt med, at du nedtrykker højre museknap.

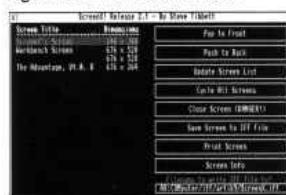
Grabbit er også i stand til at

Trots sine mange år på bagen bliver Grabbit stadig brugt, fordi det er et lille program på under 10 K, der kører sammen med det meste andet software.

ScreenX fra Steve

Fra Steve Tibbett, manden der bl.a. lavede VirusX, kommer også PD-programmet ScreenX, der kan være dig en stor hjælp i jagten på skærbilleder.

Programmet startes fra din startup-sequence eller ved klik på dets ikon. Det fylder omkring 15 K, når det ligger i baggrunden og yderligere 32 K, når ScreenX's eget skærbilleder vises...



En oversigt viser, hvilke skærmene, der er i sving og oplosningen for hver enkelt. Nederst til højre angiver du selv et filnavn,

hvortil IFF-billedet skal lagres. Dernæst udpeger du skærmen i oversigten, og klikker på 'Save Screen to IFF File'. ScreenX skærmen skifter fra sort til rødt i nogle sekunder, og billedet er lagret. Lettere kan det næsten ikke være, vel?

Skærm på skærm

Blandt andre funktioner kan nævnes 'Pop to Front' og 'Push to Back', der henholdsvis flytter en skærm om foran eller hen bagved de andre. ScreenX kan også selv bladre skærmene igennem ligesom et lille "slide-show", hvis du klikker på 'Cycle all Screens'.

Endelig kan du udprinte en skærm ved hjælp af 'Print Screen', og få udbydende info ved klik på 'Screen Info':



Her får du nyttefulde oplysninger om skærmens hukommelsesforbrug, antal bitplaner, vinduer, kifikfelter og dialogbokse.

Udnyt multitasking

ScreenX er et godt værktøj til at indfange skærbilleder, som senere skal indsættes på dine DTP-sider. Et din Amiga forsynet med hukommelse i rigelige mængder, kan du køre programmet, hvorfra billedeerne skal fanges, samtidig med ScreenX samt et efterbehandlings-program (f.eks. Deluxe-Paint) og så selve Prof. Page.

Under redigering af nærværende DTP-kursus artikler kører der typisk to gange Prof. Page sammen med ScreenX, Deluxe-Paint og TAD (The Art Department). Amiga'en er godt udstyret med 68030 processor, 2 Mb chip-RAM og 8 Mb fast-RAM. Sjældent stødes "hovedet mod loftet", og "guruen" har ikke vist sig i lange tider.

ADPro 2, alt i ét

Er du den lykkelige ejer af programmet Art Department Professional (ADPro 2), kan du fange skærbillederne direkte med dette. Ud for 'Load' vælger du blot 'SCREEN':



Klikker du på 'Load' i højre side, præsenteres du straks for en oversigt over kørende skærme.



Her kan du på samme måde som i ScreenX udpege den ønskede skærm og nederst vælge 'Grabb'. Straks affæsses billedet og lægges ind i ADPro's arbejdshukommelse.

Nu kan du foretage alle tænkelige justeringer med ADPro's mange værkøjer. Det kan selvfølgelig også være noget så enkelt som justering af kontrast og lys. ADPro er programmet, hvor du har samlet alle funktioner under et. Efter afsluttet efterbehandling kan du lagre billedet som IFF-fil, klar til import i Professional Page.

Tre varme taster

Med 'Screen Grabber' menuen på ADPro-skærmen, har du også her en hot key funktion til din rådighed. Ved nedtrykning af tre taster: højre-[Alt] + højre-[Shift] + [backspace] startes grabbeningen, uanset hvilken skærm du befinner dig på.

Ta' pilen med

Vælger du den specielle 'POINTER' loader i ADPro 2, indfanges pil-redskabets udseende og dets position. På denne måde kan du få alt ned på tryk, præcis som det tager sig ud på skærmen.

PC skærbilleder

Alle PC skærbilleder, der kan vises på en Amiga skærm, kan også grabbes, f.eks. med et af ovennævnte programmer.

Efterhånden findes der en på samling af PC-emulatorer, til de forskellige Amiga modelle. Langt de fleste viser PC-billedet som et vindue på Amiga's skærm - lige til at grabble. Skærbilledet vises i MDA (monokrom), CGA (farve) eller VGA standard, afhængig af emulator- og skærmtypen.

XT- og AT-kit

De mest kendte er Commodore's PC XT- og AT-kit til A2000 (og A3000). På det seneste er serien udvidet med et PC-386SX-kit. Alle disse PC-kort viser billedet i et vindue i monokrom eller i CGA farve, med maksimalt 16 farver (valgt ud af de 4.096 mulige).

Nu er det op til dig at lave mere desktop med skærme og udklip fra netop dine programmer. På med venten! - for desktopsæsonen er kun lige begyndt!

Screengrabs i bogen "Amiga - til andet end spill"

Grabbs i Scala 500 manual



På en Amiga er det således ikke noget problem at indfange PC-skærbillederne for indsættning i diverse dokumenter. Dog må vi stadig undvære de højeste PC oplosninger - f.eks. SVGA.

Beskær rammerne med Prof.Page

Programmerne kan være alt lige fra tekstdbehandling og økonomsystemer til databaser og CAD. PC-vinduets rammer kan fjernes, men Amiga-skærmen er højere end PC-billedet. Ved hjælp af beskæring i top og bund kan Prof. Page vise billedet helt uden rammer (se eks. herunder).

Der produceres...

I den danske Amiga-verden udnyttes mulighederne for screening-overalt. Du ser det her i bladet, du ser det i manuelen til Prof. Page 2.1dk og i Commodores danske Amiga kataloger.

(F2) Funktions oversigt

Et "grabb" fra FK økonomi-system, der kører på PC-AT kit

Serie info

DTP-artikel	D.N.C. blad nr.	Titel / emne
1	1.92	"Lav din egen indbydelse i Prof. Page"
2	2.92	"Labels og visitkort i stribevis"
3	5.92	"Sæt streg og skema på tryk med Prof. Page"
4	6.92	"Få hurtig succes med ClipArt og flotte fonte"
5	7/8.92	"Desktop-trysager med kulør på Amiga"
6	10.92	"Lagkager, sjæler og vektor-diagrammer i Prof. Page"
7	11.92	"Desktop katalog produktion på Amiga"
8	1.93	"Lav skilte, bilstreamers o.lign. i Prof. Page"
9	.93	"Manualer med Amiga- og PC-skærbilleder"

Du kan bestille tidligere numre af Det Nye Computer i vor abonnementafdeling på telefon 33-912833 mellem kl. 11:00 og 16:00.

Det Alternative Hjørne

Velkommen til en ny serie om Public Domain-software. I modsætning til det tidligere PD-Special, som anmeldte en hel diskette, vil denne serie koncentrere sig om et eller to programmer ad gangen.

Af Anders Sørensen



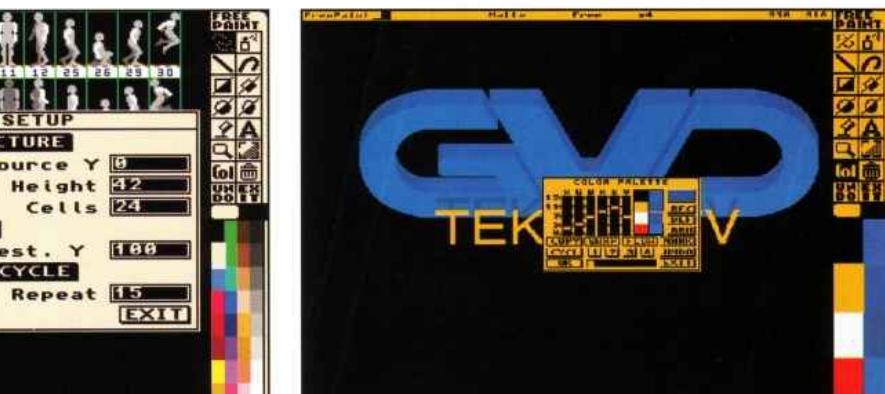
FreePaints specielle animation requester.

En af Amigaens stærke sider er som bekendt grafik, men for at udnytte denne fordel ved Amiga behøver du et tegneprogram, og prisen på et sådan begynder normalt ved 1000 kr. Har du ikke råd til at investere i software til den pris, men ønsker du alligevel at tegne på Amigaen, måtte du før ty til enten piratkopier eller sprittusch.

Nu er der heldigvis dukket et udmarkert tegneprogram op til en yderst fornuftig pris - det er nemlig gratis. Programmet hedder FreePaint og er skrevet af Björn-Eric Trost, der har udgivet programmet på Public Domain markedet.

Ligner DeluxePaint

Brugerfladen i FreePaint ligner næsten det kommersielle Deluxe Paint på en pris, med sit kontrolpanel placeret til højre på skærmen og en menubar over. Man vælger farver og tegneværktøj via panelet, mens de mere avancerede funktioner vælges via menuer. Alle gængse tegneredskaber som f.eks. rektangler, cirkler, frihånd, spray etc. er til rådighed.



Palette requesteren i FreePaint lader intet til overs for de professionelle programmer.

hed. Har du begået en fejl på din tegning, kan du bruge undo til at fjerne den igen.

FreePaint giver dig også mulighed for at samle en brush op med musen og derefter dreje, forstørre, skubbe og tegne med den, som var det et af de andre tegneværktøjer. Desværre kan brushes i FreePaint kun bruges alene, og ikke sammen med et af de andre tegneværktøjer som f.eks. rektangel. Alligevel er dette en meget stærk funktion, og du kan selvfølgelig både hente og gemme brushes i IFF format.

Du får også valget mellem at tegne i det amerikanske skærmformat NTSC eller det europæiske PAL. Hvis du ønsker det, lader Freepaint dig endda tegne billeder der er større end selve skærmen. Det betyder at du kan lave meget store billeder, alt afhængig af hvor meget hukommelse du har. Du kan naturligvis både hente og gemme billeder i IFF formatet, der benyttes af alle tegneprogrammer med respekt for sig selv.

Naturligvis giver FreePaint dig også mulighed for at ændre far-

verne i dit billede. Her kommer det an på hvilken oplosning du har valgt, da et billede i high-res maksimum kan indeholde 16 farver, mens et tilsvarende i lo-res kan indeholde helt op til 64. Også paletten kan hentes og gemmes på disk, så du kan opbygge et helt bibliotek af farver.

Farve-erstat er blevet en leg

Hvis du nogensinde har prøvet at tegne et billede, hvorefter du finder ud af, at en farve egentlig skulle erstattes med en anden, så

Sådan får du fat i FreePaint

Da Det Nye Computer ikke længere distribuerer PD-disketter, kan du i stedet henvende dig hos vores leverandører, enten via post eller via BBS.

Postordre:

Michael Jensen

Postbox 3

6510 Gram

Postgiro 1 93 52 40

Pris: 20 kr. incl. diskette og porto
1 uges leveringstid

BBS System:

SAGA AmigaBBS

2400 baud CCITT, 14400 bps HST/42bis,
8N1.

Sysop: Per Hansen

Tlf: 31163217

Tak til Alcotini Aalborg for lån af Fred Fish serien.

ved du sikkert også hvor irriterende det er at sidde og udfylde alle områder med den gamle farve. Med FreePaint definerer du blot de farver du ønsker at erstatte, og hvilken farve de skal erstattes med. Derefter læner du dig mageligt tilbage, og betragter FreePaint erstatter alle de farver, du for måtte ændre i hånden.

FreePaint lader dig også benytte fonts i de sædvanlige fire typer; normal, bold, italic og underline. Som noget helt unikt for FreePaint

int, indlæser det hele fil-træet i fonts directoryet. Denne funktion er meget smart, hvis du skal arbejde med FreePaint i længere tid, da programmet så ikke behøver at søge efter fonts mens det kører. Uhedligvis kan det godt tage nogle få sekunder før hele fil-træet er indlæst, alt afhængig af hvor mange fonts der findes på din disk, og du kan desværre ikke benytte FreePaint mens dette står på.

Supporterer ikke HAM eller overscan

Alt i alt dækker FreePaint over samtlige nødvendige funktioner der skal til, for at leve et professionelt resultat. Programmet har endda implementeret nogle få funktioner, som ikke findes i de kommercielle programmer. Programmerne supporterer dog hverken HAM eller overscan, og er også lidt sløvere end DPaint, men med en fortsat udvikling, kan dette program sagtens blande sig

med eliten af tegneprogrammer til Amiga. Nu kan du lægge sprit-tuschen på hylden og i stedet anskaffe dig FreePaint. Når alt kommer til alt - hvad kan du tage?

PD-Fakta:

Titel: FreePaint
Programmør: Björn-Eric Trost
Type: Public Domain
FFish: 627
SagaBBS: FPaint37.LHA
Pris: Gratis

Animation med Freepaint

Laver du figurer til f.eks. spil, ved du sikkert hvor svært det er, at få en mand til at bevæge sig naturligt. FreePaint lader dig teste og afprøve sådann nogle opgaver på en simpel måde, der gør animation betydeligt lettere. Først tegner du en ramme, hvor hver enkel bevægelse skal foregå indenfor. Dernæst tegner du personen inden i rammen, og til sidst kopierer du rammen med personen op i øverste venstre hjørne. Derefter tegner du en ny ramme med samme mål, tegner personen i en ny stilling, hvorefter du placerer rammen med motivet til højre for den allerede eksisterende og så fremdeles. Når du så har lavet samtlige motiver, går du over i Animation Requesteren, hvor du definerer hvor FreePaint skal lede efter første frame, hvor stor hver frame er, hvor mange der er, hvordan de skal afspilles, hastigheden og til sidst hvor den skal placere det færdige resultat. Derefter vælger du Do Anim fra menuen, og nu vil FreePaint vise dig hvordan en animation kommer til at se ud, uden at du behøver mere end et eneste skærbillede.

Betegnelser over PD-software

Hvis du synes PD markedet er en jungle, så finder du her betegnelser på nogle af de mest almindelige kategorier af programmer, der eksisterer på markedet i dag.

Public Domain:

Den største kategori er Public Domain. Denne software må du benytte nøjagtig som du lyster. Der er ingen regler eller krav til brugeren overhovedet, og mange gange følger programkoden med.

FreeWare:

Software udgivet som FreeWare giver dig lov til at benytte og distribuere programmet frit. Du må dog ikke have nogen form for fortjeneste på distribuering.

ShareWare:

ShareWare-programmer må du benytte som FreeWare i en periode. Når du har besluttet dig for at bruge programmet regelmæssigt, skal du betale et givent beløb til programmet for hans anstrengelser. Disse beløb svinger meget, men kommer sjældent op i nærheden af prisen for et lignende kommercielt program. Når du har betalt for programmet modtager du normalt en registreret kopi. Den registrerede kopi er som regel personlig, og du må derfor under ingen omstændigheder give den til andre.

Næste Nummer!

- udkommer torsdag d. 1. april
(og det er ikke en aprilsnar!)

Hvad med A1200'eren?

Vi kigger på perspektiverne af Commodores nye skud på stammen, der skal løfte arven efter megasællererne Commodore 64 og Amiga 500, og har spurgt branchen om deres mening.

Ny EF-lov om piratkopiering:

EF har lavet et nyt direktiv, der på væsentlige punkter begrænser computerejeres brug af kopier.

* DirectoryOpus i ny version:

Programmet der giver dig total-tjek på harddisk er kommet i en helt ny og forbedret version - vi tester!

Ansvashavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Martensen, DJ

Vigtigt:
Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Abonnements-service:
Telefontid: 11:00-16:15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postgiro: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 378
1/2-års abonnement kr. 198
Hvis bladet er enten forsinkel eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:
Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Annoncer: Erik Lennings

Redaktion og udgiver:
Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K

Produktion:
Dimensia III GraFX
PrePress
ColourPrint North

Distribution:
Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:
Dansk Fagpresse

Tilmeldt:
Dansk Oplagskontrol
Gallups DRB index.

COM-BBS:
"Det Nye Computer's Bulletin Board System kører 24 timer i døgn, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men et efter eget valg.

Følg instrukserne på basen for at blive registreret som bruger.
"COM-BBS", telefon: 33 13 20 03
SysOPs: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang

A PROPOS

VIRTUAL REALITY - Et ord uden mening?

Eller, hvor mange lag parallax scrolling er der i Rold Skov...

Jannik Aagerup har sig egen helt personlige mening om Virtual Reality, i denne årets første Apropos.

Vi hører det hele tiden. "Om nogle få år kan vi alle sammen komme til at opleve en perfekt, computerskabt verden, hvor selv vores største drømme kan gå i opfyldelse."

Mulighederne er enorme, hvis udsgnet da ellers er rigtigt.

I ca. hver tredje reklame for et computerspil der udkommer for tiden, står der at: "Det er som at være hovedpersonen i en film.", eller at "3D'en vil overvælde dine sanser, eller en helt tredje floskel i samme dur.

Det virker som om softwarebranchen har taget glæderne på forsud. Det flest mennesker er blevet overvældet af, er den enorme mængde ram og ekstraudstyr der skal til for at kunne køre disse vidunder.

Sagen er nemlig den at der ikke nogetsteds på denne klode, findes en computer som er i stand til at køre et program der med rette kan kaldes for Virtual Reality. (For fremtiden VR.). Teknologien er simpelthen ikke til stede.

Teknologisk Legoland

Et af de systemer der er længst fremme, er Virtuality systemet, du ved, det med den forvoksede Starwarshjelm der kun kan holdes oppe, hvis man har en næse i kaliber Cyrano de Bergerac.

Hvis man har det, (dette er ikke ment nedladende, Cyrano var som bekendt en flink fyr.) kan man opleve et teknologisk Legoland, der om muligt er mere klodset end hjelmen. Bevares, det er

da meget sjovt, men det føles nærmere som at få stukket en dårlig b-egning i ansigtet, end som var man blevet beboer i en ny og forunderlig verden.

Det er det samme med computerspillene. Ok, man kan da godt komme til at lene hovedet lidt på skrå når man er godt i gang med en flysimulator, men kun indtil man banker tindingen ind i bordlamper. Altå, VR er det ikke.

Jeg prøver på ingen måde at antyde at VR konceptet ikke kan bruges til noget. Man har allerede nu fundet mange fornuftige anvendelser for de systemer der findes. Der er ingen tvivl om at systemer i stil med Virtuality, i fremtiden vil blive mere eller mindre uundværlige for f.eks. arkitekter.

Ved hjælp af et sådant system er det nemlig muligt for arkitekten at gå rundt i en computermodel af det hus han selv har tegnet. Derved kan han se om der skulle være fejl ved design, interiør o.l. Dette vel at mærke for huset bliver bygget i virkeligheden.

Med alle de byggeføj vi hører om, skal man ikke være noget geni for at regne ud at der kan spares mange penge. Her vil det ikke være noget større problem at grafikken ikke er super-livagtig, da en arkitekt jo i forvejen arbejder med vektorer.

Men ikke kun arkitekter kan drage nytte af denne teknologi. Alle der arbejder med CAD, (computer aided design.) vil kunne danne sig et indtryk af hvordan deres kreation vil tage sig ud

i virkeligheden. Dette uden at skulle bruge millioner på en prototype (Ferrari f.eks. vokser ikke på træerne).

Problemet er at branchen langsomt men sikkert udvander VR begrebet. Utrolig mange firmaer bruger betegnelsen VR i flæng, blot for at have et smart navn til deres produkter.

Han opfandt Virtual Reality

Her vil det måske være på sin plads at definere hvad VR står for efter min opfattelse. VR begrebet opstod rent faktisk ikke i

computerverdenen, men i litteraturen. Manden der efter mange mening opfandt VR, er William Gibson, forfatter til bl.a. Neuromancer. (Oversat til dansk og kan i øvrigt anbefales til interesserede).

Han havde intet særligt kendskab til computere. Alligevel havde han fantasi til at forestille sig en fremtid, hvor teknologien gjorde det muligt at koble mennesker og maskiner sammen til en enhed. I Gibson's univers, er et individ koblet til en VR maskine ikke generet af dårligt siddende handsker og hjelm, men bevæger sig uhindret i computerens alternative univers (Cyberspace).

Her vil jeg godt tage fat i ordet uhindret, som jeg mener er et kodeord når man snakker om VR.

Hvis man skal have et menneske til at tro at han/hun befinner sig i en alternativ virkelighed, må man nødvendigvis få personen til at glemme sin fysiske krops tilstedeværelse. Ser man på hvordan dette rent praktisk kan lade sig gøre, må det være noget med nul tyngdekraft og scannere der aflæser hjernebølger. Se nu begynder vi at snakke VR.

Computeren skulle ikke kun være i stand til at aflæse hjernens elektroniske impulser, den skulle også kunne sende impulser tilbage. På denne måde kunne computeren f.eks. få hjernen til at tro at den rose man lige plukkede, rent faktisk også duftede!

Det ville være muligt at føle smerte, varme, kulde, kilden,

o.s.v. Men ikke nok med det, man ville også kunne få personen til at føle glæde, smerte, lust, you name it.

Vi mangler bare lige at få kortlagt hjernen ned til mindste detalje, at Motorola og Intel laver nogle lidt heftigere processorer og at programmøren, uha han får sin sag for...

Spørgsmålene trænger sig på

Her trænger et spørgsmål sig på. Hvis det virkelig skulle lykkedes at lave en VR maskine der bare var antydningen af realistisk, hvem skulle så stå for softwaren? Hvem ville vi med ro i sindet betro det hvert at rede rundt i vores hoveder? Personligt kan jeg ikke nævne nogen lige umiddelbart. Skulle et udvalg sætte normerne? Hvem skulle vælge udvalget? En folkeafstemning måske - det er jo meget oppe i tiden?

Begynder vi at være langt ude? Det synes jeg også. Ihvertfald kommer der nok til at gå et stykke tid før vi får en rigtig VR maskine at se i Professor Olsen's Bade-and.

Det jeg mener er at de computerspil og arcade-maskiner vi ser nu, intet har at gøre med VR. Derfor ville jeg ønske at folk ville lade være med at kalde en forfinet flysimulator for VR, "FOR DET ER DET IKKE!". Og det skal vi måske være glade for.

Jeg kan ikke lade være med tænke på, at det vi kommer nærmest VR i dette årtusinde, er når vi føler os rigtig opslugt af en god bog. Eller, når man i Kickoff efter en 5-0 sejr kan råbe "DU FIK TÆÆÆSK!" til sin kammerat der er 20 cm. højere end en selv.

Fællesnævneren for de to eksempler er indlevelseseyne og VR er vel, i sin mest ekstreme form, en delvis eller total erstatning for indlevelseseyne. Så kan vi jo spørge os selv om det er det, vi ønsker.

Ja, jeg ved godt at de frække numre bag i Ekstra bladet, får en helt ny dimension med VR. Men når det nu ikke kan lade sigøre endnu, hvorfor så ikke slukke for computeren en gang imellem og gå ud for at spille mit favoritspil: Actual Reality, eller frit oversat, Livet.

Apropos er DIN side. Har du en mening du gerne vil udbyde har du chance her på siden. Send dit indlæg ind til os på adressen: Det Nye COMputer, St. Kangengsgade 72, 1264 København K, og mærk kuverten "Apropos". Indlæg over 7000 tegn accepteres ikke.

Flyv med Luke Skywalker og resten af Oprørsalliancen, mod Imperiets frygtelige Dødsstjerne. Mød alle de kendte helte fra Stjernekrigen, inklusive Han Solo og de to robotter; R2-D2 og C-3PO.

X-WING er kun udviklet til IBM PC og kompatible computere, med minimum 286 processor, VGA grafik og harddisk. 386 eller 486 processor anbefales kraftigt.

X-WING

X-WING er lavet af Lucasfilm Games, med de samme teknikker der blev brugt i 'Battlehawks 1942', 'Battle over Britain' og 'Secret Weapons of the Luftwaffe'.



X-WING: årets første super-hit, fra Danmarks førende distributør af computerspil. Ring på tlf. 8680-2700 og hør hvor den nærmeste forhandler sælger X-WING til din IBM PC.

INTERACTIVISION

Nørreskov Bakke 14 - 8600 Silkeborg - Tlf. 8680-2700 - Fax: 8680-0692

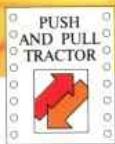
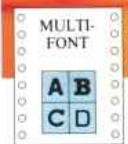
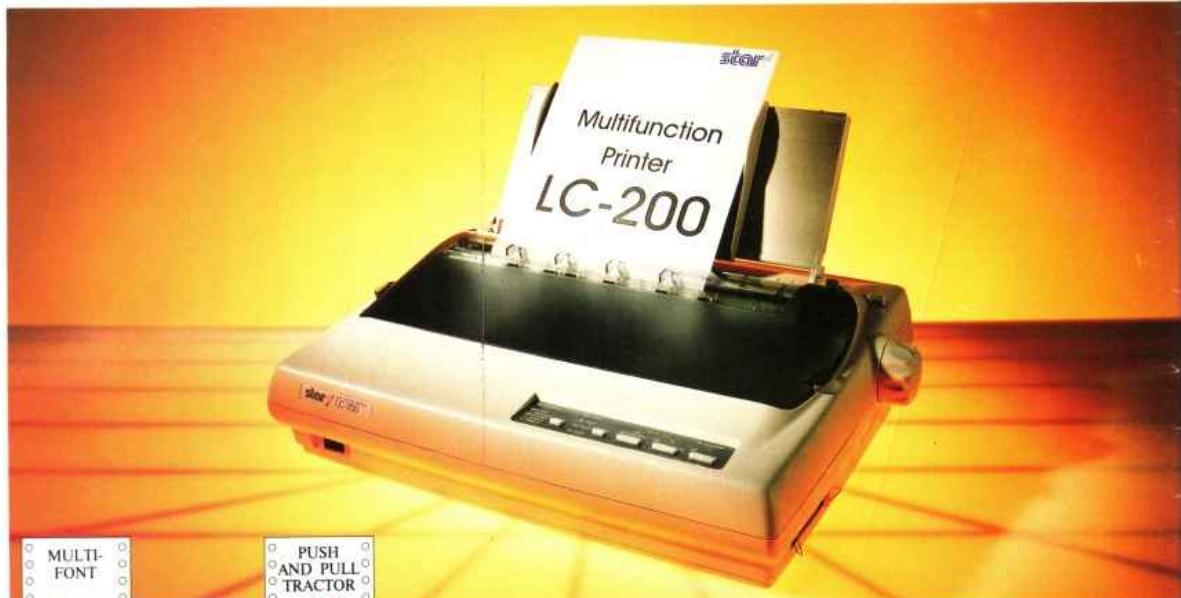


ComputerPrinteren

STEFFENSEN, FLEMMING
CARL JENSENSVEJ 13
DK-8260 VIBY J.

The new
multi-
talent
LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



PAPER PARK FUNCTION

COLOUR PRINTING

P

- NLQ, draft og HS-draft udstrikskvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *Italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktractor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 anviser nærmeste forhandler